05/2001 Ausgabe 48 DM 4,50

Belgien bfr 106,- ▮ Dänemark dkr 19,50 ▮ Italien Lit 5.100 ▮ Luxemburg lfr 106,- ▮ Niederlande hfl 5,80
Österreich öS 34,- ▮ Schweiz sfr 4,50 ▮ Griechenland DR 850,- ▮ Spanien Pta 440,-

B 43739
ISSN 1433-8424

COMPUTEC MEDIA

4 394373 904505 05

POKÉMON • GAME BOY ADVANCE • NINTENDO 64 • GC

N-ZONE

N-ZONE

NUR DM 4.5 ...istgekaufte ...do-Fachmagazin

DIE 100 NEUEN POKÉMON

Enthüllt: Alle deutschen Namen und Entwicklungsstufen

13 SEITEN GAME BOY ADVANCE

GAME BOY ADVANCE
Auf 13 Seiten getestet!
24 Spiele im Test und alle Infos zum Europa-Start am 22. Juni!

DIE ZUKUNFT DES NINTENDO 64

Die letzten Hits: Excitebike 64, Paper Mario & Co.

BANJO-TOOIE

Teil 2 der Komplettlösung

PLUS
4 Sammelkarten

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

SCHNAPP' MICH HEUT' NACHT,

... wenn du kannst!

HUNDUSTER

Endlich ist es soweit! Pokémon™ Gold & Silber ist da. Nimm die Herausforderung an und entdecke die völlig neue Welt Johto. Ab jetzt spielst du in Echtzeit und kannst bei Tag und bei Nacht Pokémon™ fangen! Das neue Pokécom - mit Radio, Handy und Landkarte - hilft dir dabei! Außerdem hast du mit Pokémon™ Gold & Silber die Chance, die Welt Kanto ganz neu zu entdecken - und auch dort neue Pokémon™ zu fangen! Ob tagsüber oder nachts, in Kanto oder in Johto - schnapp' sie dir alle, mit Pokémon™ Gold & Silber!!!

Jetzt im Handel!

Kompatibel mit der Roten, Blauen und Gelben Pokémon-Edition. Spielbar auf allen GAME BOY

Pokémon™ Schnapp' sie Dir alle!™

Nintendo

www.pokemon.de

UNABHÄNGI… …MPETENT

Game Boy Advance: Ab 22. Juni!

Wow! Diese Ausgabe ist wirklich gespickt mit hochkarätigen Berichten: Im Mittelpunkt unseres Interesses stand neben Pokémon Gold & Silber der Game Boy Advance, der hier zu Lande überraschenderweise bereits am 22. Juni erscheinen wird. Was die Hardware bietet, verraten wir ab Seite 14, wie gut die ersten 24 Spiele sind, könnt ihr in unseren Tests ab Seite 30 nachlesen. Next-Generation-Fans dürfen sich übrigens schon jetzt auf die nächste N-Zone freuen, in der wir dem GameCube ein ausführliches Special widmen werden. Der aktuellen Leserpost nach zu schließen, werden die meisten von euch die Wartezeit bis dahin mit Pokémon Gold & Silber überbrücken, denn täglich erreichen uns Briefe und E-Mails von Poké-Fans, die wissen wollen, wie denn nun die deutschen Namen der 100 neuen Pokémon lauten. Unsere Pokémon-Experten, die bereits seit einigen Wochen rund um die Uhr auf Pokémon-Jagd sind, können euch natürlich weiterhelfen. Genau in der Heftmitte findet ihr ein exklusives Poster, auf dem wir die Namen und Entwicklungsstufen aller neuen Pokémon verraten! Damit ihr die neuen Pokémon auch selbst fangen könnt, starten wir in dieser Ausgabe zusätzlich unser großes Gold/Silber-Logbuch! Auf vier Seiten führen wir euch hier Monat für Monat durch die beiden neuen Editionen. Zu guter Letzt möchte ich noch auf das überarbeitete Spielelexikon und die brandneuen Charts hinweisen, die wir optisch und inhaltlich auf den modernsten Stand gebracht haben! Außerdem findet ihr ab sofort unter der Internet-Adresse www.n-zone.de Foren und Chatrooms, in denen ihr mit den N-Zone-Redakteuren und Fans aus aller Welt diskutieren könnt.

Viel Spaß beim Lesen!

Hans Ippisch
Redaktionsdirektor

Mit 2 Postern, Aufklebern und 4 Sammelkarten!

INHALT

NEWS

GAME BOY COLOR
Disney's Atlantis: The Lost Empire 9
Elevator Action 8
Extreme Ghostbusters 9
Rainbow Island 8
The Mummy Returns 8

GAME BOY ADVANCE
Breath of Fire 7
Ready 2 Rumble: Round 2 7
Street Fighter II 7

GAMECUBE
WWF Wrestling 5

JAPAN-NEWS 4

POKÉMON
Pokémon-Party 10
Pokémon Pikachu Color 10
Pokémon-Schreibunterlagen 11

NEWS ALLGEMEIN
Buzz-Lightyear-Gewinnspiel 6
N-Zone-Website 5
Resident-Evil-Film 7
Tokyo Game Show 2001 5
Ubi-Soft-Gewinnspiel 4

USA-NEWS 6

REPORTAGEN

Die besten GB-Spiele aller Zeiten .....Ihr habt entschieden: die Top 20 12
Die Zukunft des N64 .....Totgesagte leben länger! 18
Game Boy Advance .....Das neue Handheld im Praxistest 14

TEST

GAME BOY COLOR
Action Man: Search for Base X, Road Champs BXS Stuntbiking, Robin Hood u. a. ab Seite 50
GAME BOY ADVANCE
Advance GTA .....Realismus im Taschenformat 42
Battle Network Rockman EXE .....Mega-Man im Rollenspiel 46
Castlevania: Circle of the Moon .....Dracula ist zurück! 36
Chu Chu Rocket .....Genialer Mehrspielerspaß 43
Dodge Ball Fighters .....Völkerball für Fortgeschrittene 44
Dungeon Dice Monsters .....Die Würfel sind gefallen 45
Fire Pro Wrestling A .....Der Klassiker im GBA-Format 43
F-Zero MAXIMUM VELOCITY .....Adrenalin pur! 30
GT Championship .....Toptitel oder Totalschaden? 41
I'm an Airport Controller .....Das Spiel für Fluglotsen 46
JGTO Golf Masters .....Golfen wie die Profis 44
J-League Pocket .....Trainersimulation für unterwegs 44
Konami Krazy Racing .....Besser als Mario Kart Advance? 36
Kuru Kuru Kururin .....Schwerer Name – einfaches Spiel 41
Momotarou Festival .....Ein Freudenfest auf dem GBA? 46
Monster Guardians .....Flöhehüten ist leichter 46
Mr. Driller 2 .....Vorsicht, Suchtgefahr! 43
Napoleon .....Der Feldherr regiert auf dem GBA 45
Pinobee: Quest of Heart .....Eine kesse Biene 42
Power Pro Kun Pocket 3 .....Play Ball! Baseball im Kleinformat 44
Silent Hill .....Textlastiges Adventure 43
Super Mario Advance .....Klassiker im neuen Gewand 32
Tweety and the Magic Jewels .....Ein Piepmatz auf Edelsteinsuche 46
Winning Post .....Das Glück der Erde ... .45
NINTENDO 64
Aidyn Chronicles: The First Mage .....US-RPG mit Schwächen 28
Tiggers Honigjagd .....Die PAL-Version unter der Lupe 29

KOMPLETTLÖSUNG

Banjo-Tooie .....Der 2. Teil der Komplettlösung 66

POSTER

Conker's Bad Fur Day 37-40
Die 100 neuen Pokémon-Namen 38-39

SAMMELKARTEN

Conker's Bad Fur Day 75/76
Pokémon Gold/Silber: Elekid 75/76
Pokémon Gold/Silber: Feurigel 75/76
Pokémon Gold/Silber: Ledyba 75/76

SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten 22

T&T: CHEATS & CODES

Conker's Bad Fur Day 60
Disney's The Little Mermaid II – Pinball Frenzy (GBC) 60
Godzilla 2 – Monster Wars (GBC) 60
Indiana Jones and the Infernal Machine 60
Men in Black 2 (GBC) 60

LESERTIPPS

Batman: Chaos in Gotham (GBC) 72
Men in Black 2 (GBC) 72
Zelda: Majora's Mask 72

RUBRIKEN

Chart-Attack 26
Impressum 73
Kleinanzeigen 58
Leserbriefe 56
Vorschau 74

Game Boy Advance 14/30

In unserer Reportage erfahrt ihr alles über den neuen Game Boy! Neben dem Praxistest erwarten euch ab Seite 30 zehn Seiten mit GBA-Tests.

Die 100 neuen Pokémon 38

Unsere Experten haben sich die Finger wund gespielt, um euch in unserem Poster alle Namen der neuen Pokémon präsentieren zu können.

Gold/Silber-Logbuch 62

Unser Logbuch begleitet euch die nächsten Monate durch Pokémon Gold/Silber. Die ersten Logbuch-Einträge findet ihr in dieser Ausgabe auf Seite 62.

JAPAN NEWS

An dieser Stelle präsentieren wir euch interessante Informationen aus dem Ursprungsland der Videospiele. Unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod berichtet im Rahmen der Japan-News über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.

WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.

Blütezeit im Blätterwald

VIELFALT Zusammen mit dem GBA sind neue Nintendo-Magazine erschienen.

Die Japaner lesen für ihr Leben gern. In Japan gibt es mehr Bücher, Magazine und Tageszeitungen als in jedem anderen Land der Erde. Besonders im Bereich Videospielmagazine gibt es jede Menge Zeitschriften, unter anderem natürlich auch spezielle Magazine für Nintendo-Konsolen. Als das Nintendo 64 in Japan veröffentlicht wurde, schossen N64-Magazine wie Pilze aus dem Boden. Das „Super Famicom" (S-NES) hatte einen Riesenerfolg in Japan und viele Verlage glaubten, das N64 könne diesen Erfolg noch toppen. Dem Nintendo 64 war allerdings nicht so viel Erfolg beschert, als Folge gab es nur relativ wenig Spiele. Viele der groß angekündigten Titel verzögerten sich teilweise jahrelang und somit gab es nur noch wenig neue Spiele, über die die Magazine berichten konnten. Die Folge: Viele Magazine mussten aus Kostengründen eingestellt werden. Schließlich gab es nur noch zwei monatlich erscheinende Nintendo-Zeitschriften, „The 64 Dream" und „Famitsu 64". Mit dem erfolgreichen Launch des Game Boy Advance kommen nun viele Verlage mit neuen Nintendo-Magazinen zurück. Am 21. März standen zeitgleich mit dem Erscheinen des GBA gleich mehrere neue Magazine in den Zeitschriftenregalen. Die alten Magazine haben ihren Namen geändert, so lautet der Titel der „The 64 Dream" nun „Nintendo Dream". Bislang nahm der Game Boy in den meisten Publikationen nur einen kleinen Bereich in den N64-Magazinen ein. Aufgrund der hohen Qualität der GBA-Spiele legen die meisten Zeitschriften den Schwerpunkt nun auf das neue Handheld. Zurzeit gibt es für jeweils 490 Yen (umgerechnet ca. DM 8,60) sechs monatlich erscheinende Publikationen, die sich ausschließlich mit Nintendo-Spielen beschäftigen:

Nintendo Dream
Aufgrund guter Interviews und vieler Reportagen das momentan beste Nintendo-Magazin.

Nintendo Stadium
Basierend auf einem wöchentlichen Nintendo-TV-Programm. Sehr gute Pokémon-News-Rubrik.

Famitsu 64 + Game Boy Advance
Eine Fortsetzung des Famitsu-64-Magazins. Viele Informationen, aber ein sehr nüchterner Schreibstil.

Nintendo Kids
Brandneues Magazin. Enthält viele Artikel über neue Spielzeuge und Trends.

Dengeki GB Advance
Das ursprüngliche N64-Magazin erscheint mit dem neuen Schwerpunkt GBA.

Game Boy Advance Magazine
Ebenfalls neu auf dem Markt. Konzentriert sich auf den GBA und den GBC.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:

Mai: *Golden Sun (GBA), Final Fight One (GBA), Game Boy Wars Advance (GBA)*
Juni: *Toy Robo Force (GBA)*

Ubi-Soft-Gewinnspiel

GEWINNSPIEL **Das haut das stärkste Lama um!**

In Zusammenarbeit mit der Firma Ubi Soft Entertainment verlost die N-Zone tolle Gewinnpakete rund um das GBC-Spiel *Disneys Ein Königreich für ein Lama*. Insgesamt verlosen wir fünf Gewinnpakete. Der Inhalt der Bundles im Einzelnen:

PREISE:
1x Spiel „Disneys Ein Königreich für ein Lama"
1x CD „The Emperor's New Groove" (Soundtrack zum Kinofilm „Ein Königreich für ein Lama")
1x Kinofreikarte für den Film „Ein Königreich für ein Lama"
1x Tasse

LAMA TOTAL! Das Gewinnpaket enthält eine Tasse, ein GBC-Spiel, eine Soundtrack-CD und eine Kinofreikarte.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

FRAGE: WIE HEISST DER INKA-KÖNIG, DER IN EIN LAMA VERWANDELT WIRD?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60*

(Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone, Kennwort: Lama • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 30. Mai 2001.
Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Ubi Soft und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

N-Zone-Website

INTERNET **N-Zone im Netz!**

Ihr benötigt Informationen zum neuesten Rare-Spiel? Ihr habt Fragen zum GameCube und Game Boy Advance? Ihr möchtet eure Ansichten und Meinungen anderen Nintendo-Fans mitteilen? Kein Problem! Von nun an steht euch unsere brandneue Website www.n-zone.de zur Verfügung. Neben der Teilnahme an einem Chat solltet ihr vor allem unseren Foren einen Besuch abstatten. Mit jeweils einem eigenen Forum für das Nintendo 64, den Game Boy, den Game Boy Advance und den GameCube finden sich garantiert jede Menge interessanter Informationen und Beiträge. Darüber hinaus werden natürlich auch regelmäßig N-Zone-Redakteure auf der Website vorbeischauen. Bei uns könnt ihr dann Anregungen oder Kritik loswerden oder mit uns über die Wertungen in der letzten N-Zone diskutieren. Wir freuen uns auf euren Internet-Besuch! **(jq)**

FOREN In den Foren trefft ihr gleichgesinnte Fans und die N-Zone-Crew.

Tokyo Game Show 2001

MESSE **Sensationen: Fehlanzeige!**

ATTACKE! Klonoa kommt bald auch für den Game Boy Advance.

DRESCHE Final Fight bietet wahre Massenschlägereien.

Vom 30.03. bis 01.04. fand im Nippon Convention Center in Tokio die Frühlingsausgabe der Tokyo Game Show 2001 statt. Dabei blieben sensationelle Neuigkeiten allerdings aus. Nintendo selbst nahm gar nicht an der Messe teil, lediglich das GBA-Spiele-Line-up von Drittherstellern wie Hudson oder Namco war einen Blick wert. So konnten Messebesucher beispielsweise erstmals *Street Fighter II* für das neue Nintendo-Handheld Probe spielen (siehe auch GBA-News). Darüber hinaus konnte man sich an den Messeständen unter anderem einen ersten Eindruck von *Final Fight* und *Klonoa* für den Game Boy Advance verschaffen. **(jq)**

FREUDENFEST? Die Frühlingsmesse brachte nur wenig Neuigkeiten für Nintendo-Fans.

SPIELBAR Hudson zeigte sein Line-up an GBA-Spielen.

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten GameCube-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Konsole produziert? Wie steht es mit der Online-Fähigkeit des GameCube, der im Frühjahr 2002 hier zu Lande erscheinen wird? In unseren GameCube-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

THQ-Wrestling für GameCube

THQ meint es wirklich gut mit Wrestling-Fans. Nachdem bereits das N64 mit den technisch und spielerisch überzeugenden WCW vs. NWO, WCW/NWO Revenge, WWF Wrestlemania 2000 und dem neuen WWF No Mercy beehrt wurde, geben sich die Hünen der amerikanischen Profiliga in Zukunft auch auf dem GameCube und dem Game Boy Advance Saures. Eine Link-Option, mit der man Daten wie beispielsweise freigespielte Athleten oder neue Kampfmodi zwischen den beiden neuen Versionen tauschen kann, ist wahrscheinlich. Für den letzten Hit, WWF No Mercy, zeichnete der Entwickler AKI verantwortlich. Wer die Umsetzungen für den GameCube und den Game Boy Advance entwickeln wird, steht ebenso wie ein Veröffentlichungstermin der beiden neuen THQ-Titel bislang noch nicht fest.

FIESER STAR Triple H freut sich sichtlich auf seinen GC-Auftritt.

Namco favorisiert GameCube

Im renommierten japanischen Videospielmagazin Famitsu hat Namcos Managing Director Yasuhiko Asada die Zukunftspläne von Namco dargelegt. Danach ist Namco sehr an einer guten zukünftigen Zusammenarbeit mit Nintendo interessiert. Eher skeptisch steht man dagegen Microsoft und der Xbox gegenüber. So rechnet Asada zwar mit einem großen kommerziellen Erfolg der Xbox in den USA, äußert sich aber gleichzeitig besorgt über die Zukunft von Microsofts Next-Generation-Konsole im Videospielsektor. Nintendo werden laut Asada aufgrund der klar umrissenen Zielgruppe und der langjährigen Erfahrung im Bereich Videospiele inklusive innovativer Konzepte bessere Chancen eingeräumt. Besonders am GameCube als zukünftiger Spieleplattform zeigt Namco daher verstärktes Interesse. Nach Einschätzung Asadas dürfte der GameCube einen starken Einfluss auf zukünftige Videospieler-Generationen haben. Nach diesen viel versprechenden Aussagen in Bezug auf den GameCube darf man sich zukünftig auf GC-Highlights aus dem Hause Namco freuen. Eine Umsetzung des Erfolgs-Beat-'em-Ups Tekken beispielsweise dürfte auch auf dem GameCube für Furore sorgen.

PRÜGELKNABE Tekken auf dem GameCube? Die Zukunft wird's zeigen.

Capcom kommentiert GameCube

Nachdem Capcom mit Resident Evil Zero bereits fleißig an einem Titel für den GameCube tüftelt, äußerte sich der Managing Director Yoshiki Okamoto Ende März in einem Interview zur zukünftigen Zusammenarbeit mit Nintendo. Vor allem die Abkehr von der bisherigen Modul-Datenträger-Technologie wertet Okamoto als positiv. Der neue Datenträger, die Mini-DVD, ermutigt Capcom demnach, den GameCube mit Spielen zu unterstützen. Zwar will man sich erst dann äußern, wenn die Höhe von entstehenden Entwicklungskosten absehbar ist, jedoch steht man der neuen Hardware sehr viel offener gegenüber als dem N64. „Ein Grund, warum wir nicht viele Spiele auf dem N64 veröffentlicht haben, lag im Datenträger", so Okamoto. Yoshiki Okamoto hofft darüber hinaus auf eine erneute Zusammenarbeit mit Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto. Okamoto hatte gemeinsam mit Miyamoto an The Legend of Zelda – Link's Awakening für den Game Boy gearbeitet.

Interessante Insider-Informationen frisch aus den Vereinigten Staaten! Unser USA-Korrespondent Mike Sabine berichtet für euch jeden Monat aktuell von neuesten Entwicklungen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei der amerikanischen Nintendo-Fangemeinde? Welche Konsole liegt in der Gunst der US-Spieler vorn? Dank unserer erfahrenen US-Crew werdet ihr an dieser Stelle immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus den Vereinigten Staaten informiert.

MIKE SABINE berichtet aus den USA für die N-Zone.

Aufregender als Mario

Videospielveteran Mike Sabine schwelgt diesen Monat in Erinnerungen:

Jeder auf Planet SR388 wurde für tot erklärt. Eine neue, rätselhafte Lebensform war der Killer. Und ich war die einzige Rettung. Ohne mich könnte diese mysteriöse neue Lebensform namens Metroid in die Hände von Piraten gelangen, die damit die gesamte Erde bedrohen würden. Die Föderations-Polizei hatte mich beauftragt. Ich war ein Weltraumjäger namens Samus, der sein Geld als Kopfgeldjäger verdiente. Die Föderations-Polizei hatte das Versteck ausfindig gemacht, in der die Piraten das Metroid aufbewahrten. Der Planet hieß Zebes. Die Polizei selbst hatte gegen die starken Verteidigungswälle keine Chance. Nur durch das Flimmern vom TV meiner Eltern wach gehalten, kämpften meine Augen gegen die Müdigkeit. Der Daumen meiner linken Hand fühlte sich rau an vom vielen Manövrieren. Ich steuerte Samus durch die Festung und schoss auf alles, was sich mir in den Weg stellte. Ich wusste, dass ich Mother Brain finden und vernichten musste. Als die Spannung unerträglich wurde, spürte ich, wie sich Schweißtropfen auf meiner Stirn bildeten.

GESCHICHTE Metroid feierte auf dem NES seine Premiere.

Ich war ungefähr 13 Jahre alt, als ich das erste Mal Metroid spielte. Es war an einem lauen Sommerabend 1988, als ich das Modul in meine NES-Konsole schob. Ich erinnere mich, wie ich die ganze Nacht wach blieb und spielte. Metroid war einfach genial. Irgendwann um 03.30 Uhr nachts schlief ich in dem gelben Stuhl meines Vaters vor dem laufenden Fernseher ein. Zum ersten Mal hatte ich wirklich Angst, dass mein NES durch die lange Spieldauer überhitzen und in Flammen aufgehen würde. Warum ich all das schildere? Ganz einfach: Metroid wird für den Game Boy Advance umgesetzt! Ob es auch nach Europa kommt, ist allerdings noch unklar. Falls nicht, solltet ihr euch möglichst schnell nach einem guten Importhändler umschauen. Selbst wenn Nintendo Metroid nicht in Europa veröffentlichen sollte, solltet ihr euch das Spiel nicht entgehen lassen. Ich kenne zwar noch nicht den Erscheinungstermin, aber eines ist sicher: Metroid wird der beste Grund sein, einen GBA zu besitzen. Die Bewohner der Erde brauchen eure Hilfe.

Was erscheint demnächst?

Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64- und GBA-Spiele erhaltet ihr beim Importhändler eures Vertrauens:

Mai: *Mario Party 3*
Juni: *Game Boy Advance, Super Mario Advance (GBA), F-Zero MAXIMUM VELOCITY (GBA), Army Men Advance (GBA), Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA), Dodge Ball Fighters (GBA), Earthworm Jim (GBA), Fire Pro Wrestling A (GBA), Top Gear GT Championship (GBA), Tweety and the Magic Jewel (GBA), Iridion 3D (GBA), Pitfall: The Mayan Adventure (GBA), Chu Chu Rocket (GBA), Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 (GBA), Rayman (GBA)*

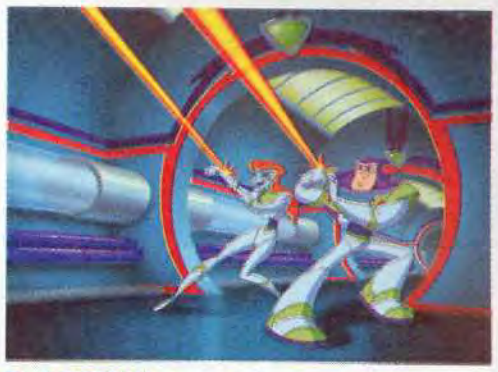
Buzz-Lightyear-Gewinnspiel

GEWINNSPIEL **Der Toy-Story-Held mit eigenem Film!**

In Zusammenarbeit mit der Firma Buena Vista Home Entertainment verlost die N-Zone Preise rund um den Zeichentrickfilm *Captain Buzz Lightyear – Star Command*. Ab dem 3. Mai ist der legendäre Held aus *Toy Story* und *Toy Story 2* in seinem eigenen Film zu sehen. Zusammen mit seinen Freunden Mira Nova, Booster und dem Roboter XR macht sich der Space Ranger auf, das Universum vor seinem üblen Erzfeind Zurg zu retten. *Captain Buzz Lightyear – Star Command* ist als DVD und als VHS-Kassette erhältlich. Insgesamt warten folgende Preise auf euch:

5X DVD „Captain Buzz Lightyear – Star Command"
5X VHS-Kassette „Captain Buzz Lightyear – Star Command"

DVD Die DVD Captain Buzz Lightyear – Star Command erscheint am 3. Mai.



ACTION! Im Zeichentrickfilm räumt der bekannte Space Ranger mächtig auf!

VHS Auch auf Videokassette ist das Abenteuer ab dem 3. Mai erhältlich.

Um einen der Preise zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

FRAGE: WIE HEISST DER ERZFEIND VON BUZZ LIGHTYEAR?

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

0190 / 08 58 60*

(Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion N-Zone, Kennwort: Buzz Lightyear • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 30. Mai 2001.
Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. Buena Vista Home Entertainment und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

Resident Evil – Der Film

KINO Zombies in Deutschland!

Es gibt mal wieder Neuigkeiten um die Verfilmung des Horror-Hits *Resident Evil* aus dem Hause Capcom. Im März haben die Dreharbeiten zu dem Horror-Streifen in Berlin begonnen. Milla Jovovich (*Das fünfte Element*, *Johanna von Orléans*) wird in der Hauptrolle in den S.T.A.R.S.-Kampfanzug steigen, um es mit den misslungenen Gen-Experimenten aufzunehmen. Regisseur des Kinofilms ist Paul Anderson, der Erfahrung mit der Verfilmung berühmt-berüchtigter Videospiele hat. Er saß bereits bei den Dreharbeiten zum Kinofilm *Mortal Kombat 1* im Regiestuhl. Finanziert wird das Leinwandprojekt von Impact und Constantin Pictures. Zwar basiert der Film auf dem Horror-Schocker, im Skript sind jedoch einige Änderungen vorhanden. So spielt ein mysteriöser Supercomputer namens „The Red Queen" eine bedeutende Rolle. Dem elektronischen Superhirn sind eines schönen Tages die Sicherungen durchgebrannt. Als Folge laufen die Laborversuche aus dem Ruder und Hunderte unschuldiger Wissenschaftler mutieren zu gefräßigen Untoten. Durch die beängstigenden Vorfälle im Labor alarmiert, geht die aus drei Veteranen bestehende S.T.A.R.S.-Einheit den grausigen Geschehnissen auf den Grund. **(jq)**

HOLD YOUR FIRE! Noch hat Hauptdarstellerin Milla Jovovich Ruhe vor den mutierten Untoten. Der Horrorfilm wird in Berlin gedreht.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ &

April, April!: Einen Aprilscherz der ganz besonders ausgefallenen Art konnte man Anfang April im Pressebereich der amerikanischen Nintendo-Webseite bestaunen. Dort wurde voller Enthusiasmus ein neues N64-Modul angepriesen, welches das Nintendo 64 zu einem MP3-Player umfunktioniert. Mit dem N64-Controller soll es möglich sein, bekannte Charaktere wie Prinzessin Peach oder Donkey Kong im Rhythmus der geladenen Dateien über den Bildschirm zu bewegen. Besonderer Gag: Je nach Musikstil ändern die Vortänzer den Look. So sollen Mario bei Reggae Dreadlocks wachsen und Wario zeigt bei harten Hip-Hop-Beats seine Goldketten.

US-Conker floppt!: Das gewalttätige Gag-Feuerwerk *Conker's Bad Fur Day* aus dem Hause Rare droht in den USA zum Rohrkrepierer zu werden. Von dem seit 5. März in den Vereinigten Staaten erhältlichen N64-Titel wurden bis Anfang April gerade einmal 23.000 Exemplare verkauft, eine für Nintendo-Verhältnisse inakzeptable Zahl. Der Grund für den mehr als schleppenden Verkauf dürfte die Marketingstrategie von Nintendo sein. So wurde der Titel im Vorfeld (unter anderem durch Anzeigen im US-Playboy) nur einem erwachsenen Publikum schmackhaft gemacht. Der Großteil der amerikanischen N64-Besitzer dagegen, Kinder und Jugendliche, wurde bei den Werbekampagnen zu *Conker's Bad Fur Day* aufgrund des derben, sexistischen Humors bewusst ausgespart.

An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten Game-Boy-Advance-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Handheld-Konsole produziert? Wie steht es mit der Controller-Fähigkeit des Game Boy Advance? In unseren Game-Boy-Advance-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.

Ready 2 Rumble: Round 2

Ready 2 Rumble: Round 2 vom Midway ist einer von zehn Launchtiteln, die ab dem 22. Juni in Deutschland erhältlich sind. Wer den N64-Vorgänger kennt, braucht nicht auf Faustkämpfer wie Afro Thunder oder Lulu Valentine zu verzichten. Insgesamt treten elf Boxer an, um den Kontrahenten im Ring nach Strich und Faden zu vermöbeln. Neben einem grellen Outfit begeistern die Athleten durch individuelle Spezialschläge, die zum Einsatz kommen, sobald die bekannte RUMBLE-Anzeige aufgeladen ist. Durch eine um den Ring rotierende Kamera wird ein 3D-Effekt erzeugt, die ausgefallenen Fighter bestehen allerdings aus 2D-Sprites. Um die Kämpfer auf die Keilereien vorzubereiten, stehen mehrere Minispiele zur Verfügung. Unverständlicher Wermutstropfen: Man kann nur den CPU-Gegner windelweich schlagen, einen Zweispielermodus wird es nicht geben.

OUTDOOR Auch im Freien gibt es mächtig auf die Glocke.

RUMBLE! Haben die Boxer RUMBLE komplett, gibt's Haue.

Breath of Fire

Unter RPG-Fans gilt die Breath-of-Fire-Serie von Capcom als Genre-Juwel. Im Juli folgt in Japan eine Umsetzung des SNES-Originals für den Game Boy Advance. In der Rolle von Ryu, dem jungen und unerfahrenen Krieger vom Light-Dragon-Clan, macht ihr euch auf zu einem Abenteuer voller Gefahren und mieser Monstren. Neben seinen magischen Drachenkräften entdeckt der Held auf seinem Streifzug etliche wohlgesinnte Charaktere wie die liebliche Nina oder den glitschigen Gobi, einen Fischmenschen. Insgesamt könnt ihr mit bis zu vier Charakteren durch die Landschaft wandern. Capcom motzt das Rollenspiel für den GBA nicht nur grafisch auf. So wird es mehr Minispiele, neue Zwischensequenzen und ein modifiziertes Speicherverfahren geben, mit dem man an jeder beliebigen Stelle abspeichern kann. Per Game-Link-Kabel ist überdies der Austausch von Gegenständen geplant.

EKELHAFT Solche Monster lehren jede Party das Fürchten.

Street Fighter II

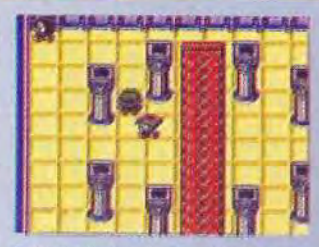
Mit Street Fighter II hat Capcom ab Juli in Japan ein weiteres heißes GBA-Eisen im Feuer. Der Urvater aller 2D-Beat-'em-Ups soll auch dem Game Boy Advance das typische Arcade-Flair bieten. Eine große Schar von mehr als 16 Kämpfern wird sich mit einer umfangreichen Move-Palette inklusive verheerenden Spezialattacken gegenseitig windelweich prügeln. So geben sich altbekannte Stars wie Ryu, E. Honda oder Blanka die Ehre. Highlight der GBA-Version dürfte zweifellos der Zweispielermodus sein, bei dem ihr euch via Game-Link-Kabel vermöbelt. Ob das Arcade-Gameplay unter den lediglich vier Knöpfen des neuen Nintendo-Handhelds leiden wird, wird die Zukunft zeigen.

SPAGAT Gelenkige Mädels haben es leichter im Zweikampf.

Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen für den Game Boy Color. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir natürlich auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.

Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

1. (2) **Pokémon – Gelbe Edition**
Nintendo



2. (1) **Pokémon – Trading Card Game**
Nintendo

3. (3) **Looney Tunes – Attacke vom Mars**
Infogrames

4. ....(4) ....**Pokémon – Blaue Edition** .....Nintendo
5. ....(5) ....**Pokémon – Rote Edition** .....Nintendo
6. ....(2) ....**Pokémon Pinball** .....Nintendo
7. ...(Neu) ...**Asterix und Obelix gegen Caesar** .....Cryo Interactive
8. ....(7) ....**102 Dalmatiner** .....Activision
9. ....(8) ....**Super Mario Bros. Deluxe** .....Nintendo
10. ..(WE) ...**Tetris Deluxe** .....Nintendo

Was kommt wann?

APRIL

Titel	Genre	Hersteller	Termin
3D Pocket Pool	Sport	Virgin	April
Aliens – Thanatos Encounter	Action	THQ	Mitte April
Elevator Action	Action	TDK	April
Elmo im Grummelland	Geschicklichkeit	Ubi Soft	April
Indiana Jones and the Infernal Machine	Adventure	THQ	Ende April
In einem Land vor unserer Zeit	Jump & Run	SWING!	April
Kao the Kangaroo	Jump & Run	Titus	April
Pokémon Gold/Silber	Rollenspiel	Nintendo	6. April
Rainbow Islands	Geschicklichkeit	TDK	Mitte April
Rocket Power: Getting' Air	Action	THQ	Ende April
SpongeBob SquarePants	Geschicklichkeit	THQ	Mitte April
Tech Deck Skateboarding	Sport	Activision	11. April
The Dukes of Hazzard	Rennspiel	Ubi Soft	April
The Simpsons: Treehouse of Horror	Adventure	THQ	Mitte April
Tiny Toons – Dizzy's Quest	Jump & Run	SWING!	April

MAI

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Alone in the Dark	Action-Adventure	Infogrames	Mai
Bundesliga Stars 2001	Sport	THQ	Anfang Mai
Doug's Big Game	Action	Ubi Soft	Mai
Harvest Moon 2	Rollenspiel	Ubi Soft	24. Mai

JUNI

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Anpfiff – RTL Fußball Manager	Strategie	THQ	Anfang Juni
Commander Keen	Action	Activision	Juni
DSF Freestyle Scooter	Sport	Ubi Soft	Juni
DSF Ultimate Surfing	Sport	Ubi Soft	Juni
Hands of Time	Action-Adventure	Titus	Juni
Hercules	Action	Titus	Juni
Matt Hoffman's Pro BMX	Sport	Activision	14. Juni
Mortyr	Action	Titus	Juni
Roswell Conspiracies	Action	Ubi Soft	Juni
Spider-Man 2	Action	Activision	14. Juni
Tiny Toons: Buster Saves the Day	Action-Adventure	SWING!	Juni
Tiny Toons: Dizzy's Candy Quest	Jump & Run	SWING!	Juni
Top Gun	Action	Virgin	Juni
V.I.P.	Action-Adventure	Ubi Soft	Juni
Wolverine	Action	Activision	14. Juni
Xena – Warrior Princess	Action	Titus	Juni

JULI

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Powerpuff Girls: Böser Mojo Jojo	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli
Powerpuff Girls: Kampf gegen Him	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli
Powerpuff Girls: Unsere Townsville soll grüner werden	Action-Adventure	Ubi Soft	Juli

SEPTEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Sesame Street Sports	Edutainment	Ubi Soft	September

OKTOBER

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Hello Kitty's Cube Frenzy	Geschicklichkeit	Ubi Soft	Oktober
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	Ende Oktober

NOVEMBER

Titel	Genre	Hersteller	Termin
F1 Down Force	Rennspiel	Titus	November
Resident Evil Gaiden	Action-Adventure	M4 Ltd.	November

Elevator Action & Rainbow Islands

GBC Hurra! Jubel! Jubel! Zwei der größten Spielhallenklassiker aller Zeiten finden ihren Weg auf den Game Boy Color.

Leerkassettenhersteller TDK steigt ins Game-Boy-Color-Geschäft ein und hat sich mit den Erstlingstiteln gleich zwei fette Fische geangelt. Kenner alter Spielautomaten schnalzen bei den Namen *Rainbow Islands* und *Elevator Action* anerkennend mit der Zunge. Ersteres ist die Fortsetzung des Blubber-Blasen-Dinosaurierspiels *Bubble Bobble* und konnte mit einem neuen, putzigen Spielprinzip begeistern. Aber auch das Fahrstuhl-Geheimagenten-Drama ist vielen von uns noch in guter Erinnerung. Als knallharter Geheimagent durchsucht ihr vier Hochhäuser nach hochbrisanten Dokumenten und ärgert euch mit feindlichen Spionen und verspäteten Fahrstühlen herum. Da es kaum einen von uns gibt, der damals nicht die Hälfte seines Taschengeldes in den Spielautomaten investiert hat, knobeln wir immer noch, wer denn den Test in der nächsten Ausgabe machen darf. Mal sehen, wer die Testversion als Erster in den Händen hält. **(jrj)**

NOBEL NOBEL Die TDK-Hüllen stechen durch ihr aufklappbares Front-Cover hervor.

Genre: Action **Hersteller:** TDK-mediactive **Internet:** www.tdk-mediactive.com **Termin:** Ende April

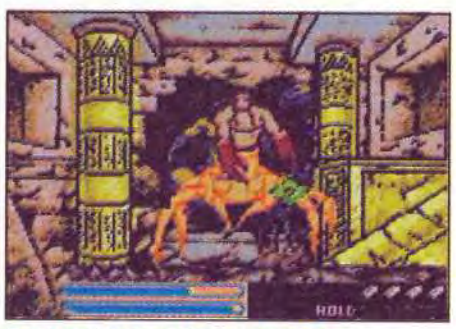
The Mummy Returns

GBC Mumbel! Mumbel! Mumbel! Die Mumie kehrt auf den Game Boy zurück.

Trotz – oder vielleicht gerade wegen – des B-Movie-Flairs konnte der Film *Die Mumie* vor zwei Jahren einen beachtlichen Erfolg feiern. Am 17. Mai erscheint endlich die Fortsetzung zur aufwendigen *Indiana Jones*-Parodie in unseren Kinos und da ist natürlich auch eine spielbare Version nicht fern. In *The Mummy Returns* übernehmt ihr die Steuerung der vier Hauptdarsteller, wovon einer übrigens der mumifizierte Finsterling Imhotep selber sein soll. Wer also keine Lust hat, als heldenhafter Rick O'Connel der Mumie die Bandagen abzuziehen, kann jetzt die Rolle des Bösen übernehmen. In den USA erscheint das Spiel bereits Mitte Mai, während sich hier zu Lande noch kein Distributor erbarmen konnte. Sollte sich dennoch einer finden, steht uns bestimmt wieder ein actionreicher Mumien-Schanz ins Haus. **(jrj)**

Genre: Action **Hersteller:** Nicht bekannt **Internet:** Nicht bekannt **Termin:** Mai (USA)

EVIE Die abenteuerlustige Heldin sieht Lara Croft sehr ähnlich.



FADENKREUZ-ACTION Diesmal zielt ihr nicht auf Moorhühner.

Extreme Ghostbusters

GBC Geister halten den Game Boy besetzt! Wen ruft ihr dann? Ghostbusters!

SCHLEIMBEUTEL Filmkenner wissen, dass man die Ströme nicht kreuzen sollte.

Light and Shadow Productions, die Macher des Game-Boy-Spiels *Der Weg nach El Dorado*, melden sich zurück. Auch in ihrem neuesten Projekt nehmen sie sich einen Trickfilm als Vorlage. In der Umsetzung der Trickfilmserie *Extreme Ghostbusters* dürft ihr in die Fußstapfen der berühmten Geisterjäger treten und New York von den ektoplasmatischen Widerlingen befreien. Erste Screenshots legen die Vermutung nahe, dass man sich bei dem Spiel sehr eng an das allererste *Ghostbusters*-Spiel von 1984 hält. Fünf Charaktere mit individueller Bewaffnung stehen zur Auswahl. Wer sich nicht alleine auf Gespenster-Jagd traut, kann auch per Link-Kabel einen Freund mitnehmen. Leider steht auch für diesen Titel noch kein deutscher Publisher fest. **(jrj)**

KLETTEREINLAGE Die extremen Geisterjäger sind risikobereit.

Genre: Action **Hersteller:** Nicht bekannt **Internet:** Nicht bekannt **Termin:** Mai (USA)

Disney's Atlantis: The Lost Empire

GBC Tiiieeef Luft holen, bitte! THQ schickt Game-Boy-Besitzer ins versunkene Atlantis.

BLÜMERANT Dieser Level erinnert doch fast an ein Garten-Center.

GEWAGTER SPRUNG Die Spitzen sehen gefährlich aus.

Das sagenhafte Atlantis hat Disney zu einem neuen abendfüllenden Zeichentrickfilm inspiriert, der hier zu Lande erst zu Weihnachten in die Kinos kommen wird. In den USA jedoch, wo der Film bereits im Sommer an den Start geht, wird zeitgleich das dazugehörende Spiel für Game Boy Color und Game Boy Advance erscheinen. THQ hat den Zuschlag für die gleichnamige Handheld-Umsetzung bekommen und programmiert nun fleißig an dem actionhaltigen Jump & Run. Als abenteuerlustiger Milo kämpft ihr euch durch das Unterwasserreich und dürft in 15 Levels euer Geschick beweisen. Wir rechnen damit, dass die heimische Version zeitgleich mit dem deutschen Kinostart erscheint. **(jrj)**

Genre: Jump & Run **Hersteller:** THQ
Internet: www.thq.de **Termin:** Juni (USA)

In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr alle die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.

Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

Jump & Run

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Donkey Kong Country	Nintendo	11/00	91%
2. Rayman	Ubi Soft	03/00	90%
3. Croc	THQ	08/00	88%

Rennspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. F1 World Grand Prix	Nintendo	08/99	90%
2. Mickey's Speedway USA	Nintendo	04/01	87%
3. Suzuki Alstare Extreme Racing	Ubi Soft	12/99	85%

Rollenspiele

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Pokémon Gold/Silber	Nintendo	04/01	94%
2. Pokémon Gelb	Nintendo	07/00	93%
3. Pokémon Rot/Blau	Nintendo	10/99	91%

Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Zelda: Link's Awakening DX	Nintendo	09/99	86%
2. Der Weg nach El Dorado	Ubi Soft	11/00	85%
3. Azure Dreams	Konami	04/00	84%

Action

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Return of the Ninja	Ubi Soft	03/01	86%
2. Turok: Rage Wars	Acclaim	12/99	85%
3. Army Men	3DO	03/00	82%

Action-Adventure

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Metal Gear Solid	Konami	04/00	90%
2. Tomb Raider	THQ	07/00	89%
3. Conker's Pocket Tales	Rare	08/99	88%

Denkspiel

Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Magical Tetris	Activision	03/00	87%
2. Bust-A-Move 4	Acclaim	07/99	85%
3. Swing	Software 2000	03/00	83%

Sportspiele

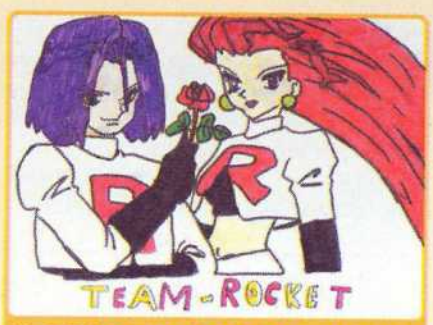
Titel	Hersteller	Veröffentlichung	Wertung
1. Mario Golf	Nintendo	01/00	90%
2. BXS Stunt Biking	Activision	05/01	85%
3. International Track & Field	Konami	03/00	85%

LESER-GALERIE

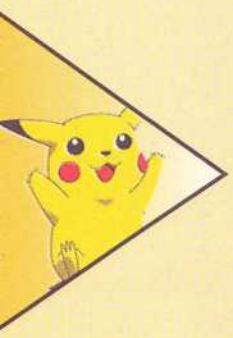
Hallo liebe Pokémon-Freaks! Wie immer findet ihr in der Pokémon-Zone alles, was das Herz begehrt, und auch diesmal gibt es tolle Bilder von unseren fleißigen Lesern. Vielen Dank für die zahlreichen Einsendungen! Ihr könnt alles, was mit Pokémon zu tun hat, an folgende Adresse schicken: Computec Media AG • Redaktion N-Zone • Kennwort: Pokémon-Zone • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg Ihr solltet aber beachten, dass eure Bilder nicht größer als DIN A4 sein sollten und auf der Rückseite euer Name und Alter notiert sein müssen! In diesem Sinne: Pokémon forever!

ZUCKERSÜSS Auf Wanda Wiedemanns (13) Kunstwerk herrscht ein fröhliches Pokémon-Durcheinander! Hier geht es rund!

LA ISLA PONITA Simone Sprave (19) beweist hiermit, dass Pokémon nicht nur Kiddie-Kram sind!



TEAM ROCKET Christian Seebacher (12) haben wir dieses tolle Werk zu verdanken. Romantik pur!



IMPOSANT Dieser Kleinstein von Manuel Schätzle (11) ist äußerst Respekt einflößend!

FEUER FREI! Glumanda denkt immer nur an das eine. Danke an Marcel Niemeyer (12)!

WAHNSINN Für diesen genialen Pichu verdient Maik Nilsson (14) ein besonders dickes Lob!

Pokémon-Verbot!

MELDUNG **Andere Länder, andere Sitten**

Unglaublich! In Saudi-Arabien wurde jetzt ein komplettes Pokémon-Verbot ausgesprochen. Pokémon-Artikel sollen deshalb aus den Regalen verschwinden und auch der Import von allem, was mit Pokémon zu tun hat, ist strikt verboten. Die Begründung für diese Maßnahmen klingt aber reichlich an den Haaren herbeigezogen. Pokémon untergrabe die islamische Kultur! **(ai)**

Pokémon Pikachu Color

HANDHELD **Pikachu hält dich fit!**

Pünktlich zum Release von *Pokémon Gold/Silber* wurde auch das neue Pikachu-Color-Pedometer veröffentlicht. Tragt es bei euch und das Gerät wandelt eure Schritte in Watt um, die ihr eurem kleinen Pikachu zukommen lasst. Per Infrarot-Schnittstelle könnt ihr auch mit euren *Pokémon Gold/Silber*-Editionen kommunizieren und dadurch tolle Items freischalten! **(ai)**

KLEIN, ABER OHO! Pikachu Color ist ein sehr nützlicher Begleiter für unterwegs.

Party-Time!

VERANSTALTUNG **Nintendo lässt die Korken knallen!**

Nintendo hat es sich nicht nehmen lassen, eine gigantische Party zum Deutschland-Start der neuesten Pokémon-Abenteuer zu schmeißen. Am 5. April feierten begeisterte Kids in Hamburg und Berlin mit ihren Pokémon-Helden ein rauschendes Fest! Für die Mega-Fete auf dem Potsdamer Platz in Berlin wurde extra eine fette Show-Bühne aufgebaut. Es gab tolle Musik, Gewinnspiele und wertvolle Infos zur *Gold-* und *Silber-Edition*. Auch Spiele und massig Fan-Artikel gab es zu gewinnen und auf einer Tauschbörse wurde fleißig Pokémon-Handel betrieben. Vor allem die Möglichkeit, sich mit riesigen Pokémon-Figuren ablichten zu lassen, ließ sich kein Fan entgehen. Ein mehr als gelungenes Fest! **(ai)**

PARTY-TIME! Die megastarke Party war wirklich ein voller Erfolg!

INFO

DER GEWINNER STEHT FEST

In der letzten Ausgabe haben wir euch eine knifflige Aufgabe gestellt. Wer findet als Erster die deutschen Namen der 100 neuen Pokémon heraus? Eure Einsendungen haben wieder einmal bewiesen, dass N-Zone-Leser nicht auf den Kopf gefallen sind! Natürlich lagen nicht alle Teilnehmer ganz richtig, aber ein dickes Lob hat trotzdem jeder verdient, der mitgemacht hat. Die Siegprämie von 300 Mark konnte aber nur ein Glücklicher einheimsen: Lars Köfenrieth schickte uns als Erster eine fehlerfreie Liste der neuen Pokémon. Herzlichen Glückwunsch, Lars!

Schreib mal wieder!

ZUBEHÖR **Cooler Schreibkram!**

COOL! Die genialen Radiergummis kosten nur DM 1,99 pro Stück.

Da macht das Pauken gleich doppelt Spaß. Wer auch bei den Schularbeiten nicht auf seine Pokémon-Dosis verzichten möchte, sollte sich die neuen Artikel der Läufer AG zu Gemüte führen. Zwei poppige Schreibunterlagen und 10 verschiedene Pokémon-Radiergummis verschönern euch den Schultag! **(ai)**

GENIAL! Damit seid ihr wirklich jeder Hausaufgabe gewachsen!

LESERBRIEFE

Hallo, liebe N-Zone-Redaktion! In der letzten Ausgabe ist die Pokémon-Zone viel kleiner ausgefallen als sonst. Dabei gibt es doch immer noch sehr vieles über Pokémon zu berichten! Trotzdem hat mir das Heft sehr gut gefallen und vor allem der *Pokémon Gold/Silber*-Test war wirklich super. Da ich nicht so viel Geld habe, kann ich mir nur eine der beiden Versionen kaufen. Welche Edition findet ihr besser – *Gold* oder *Silber*?

N-ZONE Hallo Ralf! Auch wenn die Pokémon-Zone jetzt etwas kleiner ausfällt, werdet ihr auch in Zukunft brandaktuell mit den wichtigsten Pokémon-News versorgt! Da mit Nintendos Game Boy Advance eine neue Konsole im Heft Platz finden muss, müssen wir alle Bereiche etwas umstrukturieren. Nur so können wir weiterhin über alle Nintendo-Konsolen berichten, ohne eine Plattform zu kurz kommen zu lassen. Was deine Kaufentscheidung betrifft, solltest dir unser Logbuch (Seite 62) zu Gemüte führen. Da kannst du nachlesen, welches Pokémon in welcher der beiden Versionen vorkommt. Viel Spaß beim Lesen!

Ralf Degeler

TIPPS & TRICKS

Pokémon Gold/Silber-Editionen

Ich habe einen sehr einfachen, aber dafür umso nützlicheren Trick parat! Bei Lapras, Lugia und Ho-Oh habt ihr im gesamten Spiel nur einmal die Möglichkeit, sie zu schnappen. Es gibt aber einen sehr einfachen Trick, wodurch man das Ganze unendlich oft wiederholen kann!
Speichert einfach vor dem jeweiligen Kampf ab und schon könnt ihr es so oft versuchen, wie ihr wollt. Wenn ihr den Kampf vermasselt, müsst ihr den Game Boy einfach ausschalten und das Spiel neu laden. Schon könnt ihr es noch einmal probieren!

Michael Wegold

HERZLICHEN DANK

Silvio Brauner – Adam Dziedzic – Sandra Gerber – Arne Grellfart – Wilma Hertel – Jan Högemann – Petra Horn – Ruth Kedenis – Jochen Meyerin – Juliane Mörschel – Marcel Ottersbach – Markus Plumper – Henry Probst – Florian Rehm – Kim Reichhardt – Benedikt Schmid – Sarina Schmidtmann – Kathleen Stubenrausch – Robert Wegner – Achim Winandi – Mehmed Yildiz

➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

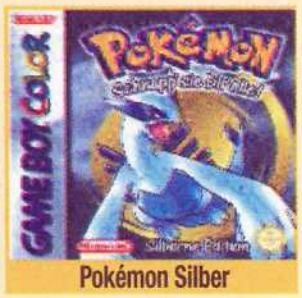
➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an:
COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon Zone, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg oder an: ahmet.iscitürk@computec.de

Hier findet ihr eine Übersicht der wichtigsten angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist. Neuerdings dürft ihr auch Bilder zu den interessantesten Artikeln bewundern. Wir hoffen, dass es euch gefällt!

Bereits erhältlich

Pokémon Puzzle Challenge

Pokémon Gold



Pokémon Silber

GAMES

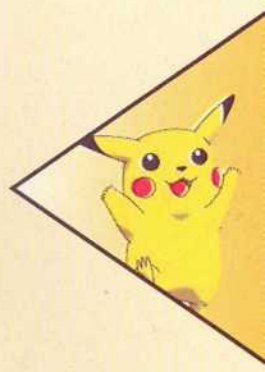
Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	DM 89,-	Bereits erhältlich
Pokémon Rote/Blaue Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Gelbe Edition	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pinball + Rumble Pak	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Pokémon Trading Card Game	GBC	DM 69,-	Bereits erhältlich
Super Smash Bros.	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Snap	N64	DM 129,-	Bereits erhältlich
Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-	Bereits erhältlich

MUSIK

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon-Serien-Soundtrack	Musik-CD	DM 34,99	Bereits erhältlich
Pokémon-1-Soundtrack	Musik-CD	DM 30,99	Bereits erhältlich
Pokémon-2-Soundtrack	Musik-CD	DM 31,99	Bereits erhältlich

FILME

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon – Der Film (Video)	Video-Kassette	DM 35,-	Bereits erhältlich
Pokémon 2 – Die Macht des Einzelnen	Video-Kassette	ca. DM 35,-	Demnächst auf Video



Special Pokémon Edition GBC

Pokémon Pikachu Color

Pokémon Pikachu N64

HARDWARE

Titel	Produkt	Preis	Release
Special Pokémon Edition GBC	Handheld	DM 149,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu N64	Konsole	DM 249,-	Bereits erhältlich
Pokémon Pikachu Color	Pedometer	DM 69,-	Bereits erhältlich

Kommt demnächst

Titel	Produkt	Preis	Release
Pokémon Puzzle Challenge	GBC	Nicht bekannt	2. Quartal 2001
Pokémon 3	Kinofilm	–	21. Juli
Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Pokémon-3-Soundtrack	Musik-CD	ca. DM 30,-	3. Quartal 2001

Die beliebtesten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Preis
1. Pokémon Gold/Silber	GBC	DM 89,-
2. Pokémon Puzzle League	N64	DM 139,-
3. Pokémon Stadium + Transfer Pak	N64	DM 149,-
4. Pokémon Rot/Blau	GB	DM 69,-
5. Pokémon Gelb	GB/GBC	DM 69,-

Die meistgewünschten Pokémon-Produkte

Titel	Produkt	Release
1. Pokémon Gold/Silber Edition	GBC	Erhältlich
2. Pokémon Trading Card Game 2	GBC	Nicht bekannt
3. Pokémon Crystal	GBC	Nicht bekannt
4. Pokémon Puzzle Challenge	GBC	2. Quartal 2001
5. Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber)	N64	Nicht bekannt

DIE BESTEN GAME-BOY-SPIELE

Jetzt ist's raus! Ihr habt gewählt und eure Liste der besten Module für den Nintendo Game Boy zusammengestellt. Seitdem der Game Boy im Jahre 1989 herausgekommen ist, sind zahllose Spiele erschienen und niemand hat mehr so richtig den Überblick. Daher ist es umso schöner, dass bei eurer Wahl der besten Game-Boy-Module aller Zeiten jede Menge Klassiker aus der Anfangszeit dabei sind und hier ihren verdienten Platz gefunden haben. Qualität vom Schlage eines Mario ist eben zeitlos.

Platz 1 Pokémon Rot/Blau

Die Pokémania macht's möglich! Pikachu und Konsorten sichern sich den ersten Platz. Es gibt ja mittlerweile auch kaum einen Game-Boy-Besitzer, der nicht mit dem Schnappen der kleinen Racker beschäftigt ist und fleißig mit seinen Freunden um die Wette tauscht. Wir gratulieren ganz herzlich und wünschen der frisch erschienenen Gold/Silber-Edition denselben Erfolg.

Platz 2 Zelda IV: Link's Awakening

Mit gewetztem Schwert und aufpolierter Lederrüstung hat Link es geschafft, sich zwischen den Pokémon zu platzieren. Die perfekte Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel holt sich verdientermaßen den zweiten Platz.

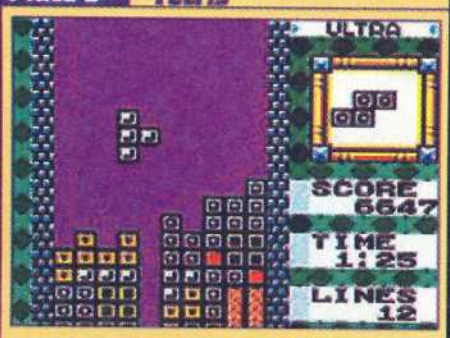
Platz 3 Pokémon Gelb

Eigentlich verwunderlich, dass Pikachu die Rote/Blaue Pokémon-Edition nicht schlagen konnte. Denn mit dem kleinen Racker an der Seite und den Widersachern Jessie und James macht das Trainerdasein gleich noch mehr Spaß.

Platz 4 Donkey Kong Country

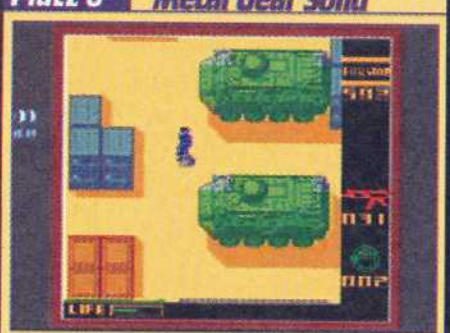
Schon auf dem Super Nintendo setzte Donkey Kong Country Maßstäbe. Rares fast originalgetreue Umsetzung auf dem Game Boy besticht mit grandioser Grafik und Super-Spielspaß, was von euch mit dem vierten Platz belohnt wurde.

Platz 5 Tetris



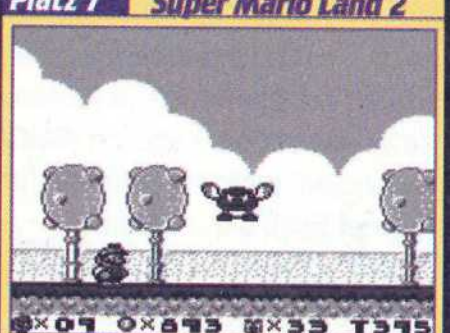
Die einfachsten Spiele sind immer noch die besten. Wer einmal angefangen hat, die Steinchen zu sortieren, hört bestimmt erst Stunden später wieder auf. Tetris macht einfach süchtig und ist ideal für das kleine Spielchen zwischendurch.

Platz 6 Metal Gear Solid



Nicht nur auf der PlayStation dringt Einzelkämpfer Solid Snake in streng bewachte Lager ein und legt sich mit Terroristen an. Konami lieferte eine tolle Umsetzung des Action-Krachers ab und verdient sich einen ehrenvollen Platz in den Top 10.

Platz 7 Super Mario Land 2



Sechs güldene Münzen und der Erstauftritt von Marios miesem Bruder Wario stehen im Zentrum dieses Titels. Der italienische Klempner fährt zu Höchstleistungen auf und schafft den Sprung auf einen mehr als verdienten siebten Platz.

Platz 8 Wario Land 3

Wario mutiert vom Bösewicht zum Helden und zeigt seinem ach so lieben Bruder, wie man in einer Musikbox-Parallelwelt aufräumt. Viele erlernbare Fähigkeiten machen den bösen Mario-Bruder zum neuen Jump&Run-Helden.

Platz 9 Pokémon Trading Card Game

Da sieht man mal, wie vielfältig das Pokémon-Universum ist. Wer sein Taschengeld nicht in die realen Karten investieren möchte, kann hier die virtuellen Gegenstücke erspielen.

Platz 10 Super Mario Bros. Deluxe

Der NES-Klassiker Super Mario Bros. samt der verlorenen Levels wurde auf ein Game-Boy-Color-Modul gepackt und hat nichts von seinem Charme eingebüßt. Auf der Jagd nach Prinzessin Peach durchforstet ihr das Mario-Land.

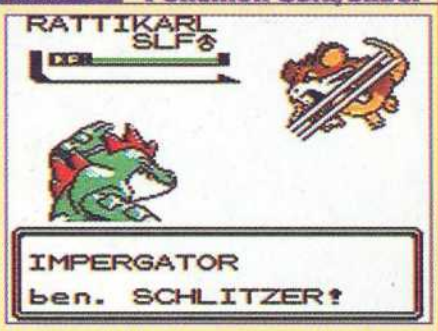
Platz 11 Rayman

Ärgerlich! Nur knapp verpasst der Strahlemann den Einzug in die Top 10. Vielleicht kann ja der Nachfolger auf dem Game Boy Advance das Verpasste aufholen. Denn so bunt und traumhaft schön ist kaum ein anderes Jump & Run.

Platz 12 Pokémon Pinball

Insgeheim hat man es ja schon immer gewusst: Pokébälle sind zum Flippern da! Die Flipper-Variante des Racker-Fangens wirft ein völlig neues Licht auf die Trainerschar und kann selbst eingefleischte Pokémon-Verweigerer faszinieren.

Platz 13 Pokémon Gold/Silber



Einhundert neue Pokémon und eine riesige, brandneue Spielwelt offenbaren ihr Suchtpotential. Die Gold/Silber-Neuauflage unseres Erstplatzierten ist gerade erst erschienen und hat sich schon einen Ehrenplatz erkämpft. Respekt!

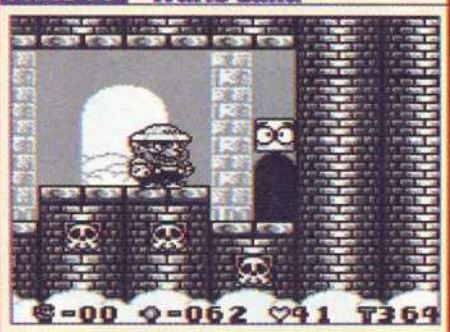
Platz 14 Dragon Quest Monsters

Überraschung! Der Pokémon-Klon prescht dank seiner tollen Story und über 40.000 Monstern in die Liste der All-Time-Classics. Fans freuen sich schon auf den zweiten Teil und überlegen sich neue, kreative Monsterkreuzungen zum Tauschen.

Platz 15 Super Mario Land 1

Lang, lang ist's her. Als der Game Boy 1989 erschien, war Super Mario Land eines der allerersten Spiele für Nintendos kleines, graues Handheld. Bis heute hat dieser Spiele-Opa aber nichts von seinem grandiosen Spielspaß eingebüßt. Gratulation!

Platz 16 Wario Land



Warios Premiere als Hauptdarsteller: Nachdem er aus Marios Burg geschmissen wurde, legt sich Wario mit einer Piratenbande an, um ihnen einen Schatz abzujagen.

Platz 17 Tomb Raider

Indiana Jones sollte sich in Acht nehmen. Lara Croft, die coolste Archäologin aller Zeiten, läuft und hüpft auf dem Game Boy zwar nur in 2D, rettet dabei aber das Grabräuber-Spielgefühl vollständig rüber. Wir warten auf Indys Revanche.

Platz 18 Harvest Moon

Entspannung vor Nintendos Handheld. Als Farmer beweist ihr Geduld und Geschick bei der Bewirtschaftung eures Bauernhofs. Der Mix aus Rollenspiel und Farmsimulation trifft ins Herz der Pokémon-gestählten Game-Boy-Züchter.

Platz 19 Wario Land 2

Ein Antagonist zum Knuddeln. Auch im zweiten Abenteuer des bösen Wario legt sich der Aushilfsbösewicht mit der bekannten Horde grimmiger Piraten an. Schließlich erwartet ihn eine große Belohnung in Form eines Goldschatzes.

Platz 20 Moorhuhnjagd

Was auf dem PC Spaß macht, weiß auch auf dem Game Boy zu gefallen. Mit dem Fadenkreuz knöpft ihr euch das schottische Federvieh vor und wetteifert mit euren Freunden um den besten Highscore. Parole: „Na gut, einmal spiel ich noch."

Gewinnt das geniale Star-Wars-Paket!

THQ + N-ZONE verlosen:

Wie heißt Luke Skywalkers Vater?

1. Preis:
- **N64-Spiel** „Star Wars – Battle for Naboo"
- Großer **Papp-Standee** „Star Wars"
- **Video** „Star Wars – Episode I"
- **Star-Wars-Kappe**
- **Mousepad**

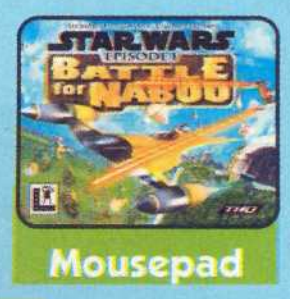
2. Preis:
- **N64-Spiel** „Star Wars – Battle for Naboo"
- Großer **Papp-Standee** „Star Wars"
- **Star-Wars-Kappe**
- **Mousepad**

3. Preis:
- **N64-Spiel** „Star Wars – Battle for Naboo"
- **Star-Wars-Kappe**
- **Mousepad**

4.–10. Preis:
- Je **1 N64-Spiel** „Star Wars – Battle for Naboo"
- **Star-Wars-Kappe**

Kappe

Video „Star Wars Episode I"



Mousepad

Standee

N64-Spiel „Battle for Naboo"

Erbitterte Gefechte zwischen Widerstandskämpfern und der Handelsföderation erschüttern Naboo

Die dunklen Schatten der Handelsföderation haben sich über die friedliche Welt von Naboo gelegt. In der Hauptstadt Theed ist eine Invasionsstreitmacht gelandet. Erfüllt von Sorge um ihr Reich plant Königin Amidala die Flucht aus Theed, um ihren Fall vor dem Galaktischen Senat auf Coruscant vorzutragen. Doch Naboo schwebt in großer Gefahr und muss in ihrer Abwesenheit vor den Fängen der Föderation geschützt werden …

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

01 90/08 58 60*

(Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG · Redaktion N-Zone
Kennwort: Star Wars
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Teilnahmeschluss ist der 30. Mai 2001.

Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Fa. THQ und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

GAME BOY ADVANCE IM PRAXISTEST!

Voller Vorfreude rissen wir Ende März das ersehnte Paket aus Japan auf. Endlich: der Game Boy Advance! Auf den folgenden Seiten lest ihr unsere Erfahrungen im Praxistest.

KABELSALAT Beim Vierspielermodus ist die korrekte Verknüpfung der Kabel entscheidend.

HALBE PORTION Die GBA-Kassetten sind nur noch halb so groß.

Bei einem Blick auf das Gehäuse fällt zunächst die im Gegensatz zum Vorgänger verminderte Anzahl an Eingängen auf. So wurde die Infrarotschnittstelle wegrationalisiert und auch eine Anschlussmöglichkeit für einen Stromadapter sucht man vergebens. Der GBA lässt sich demnach nur in Verbindung mit einem Batterie-Pack an eine externe Stromquelle anschließen. Das Batterie-Pack dient gleichzeitig als Ladegerät für Akkus. Wer auf ein Batterie-Pack verzichten will, benötigt wie beim GBC zwei herkömmliche AA-Mignon-Batterien. Diese liefern ausreichend Saft für ca. 15 Stunden Betriebsdauer.

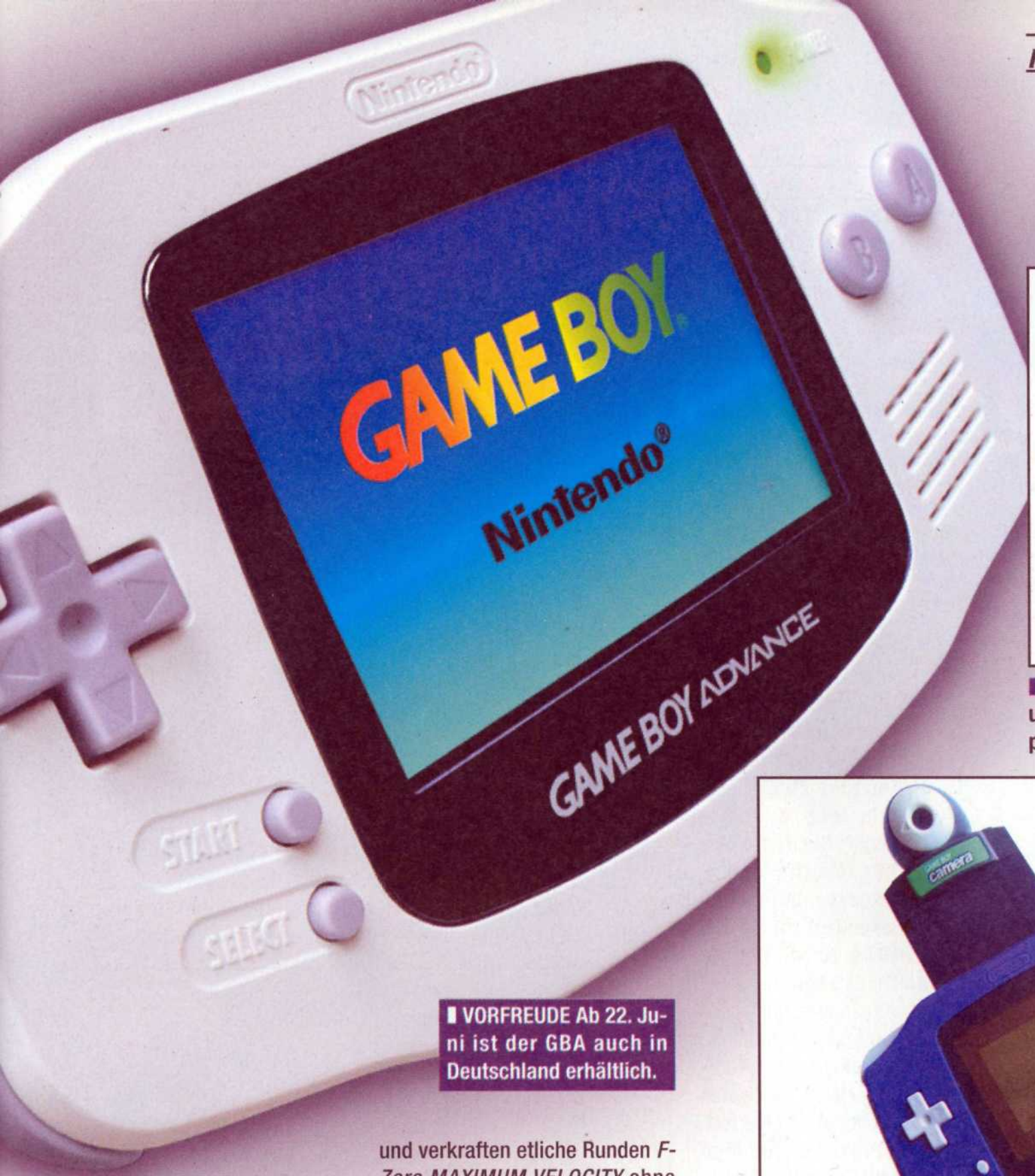
Licht und Schatten

Im wahrsten Sinne im Blickpunkt stand natürlich das neue, um 50 % größere TFT-Farb-LCD-Display. Der neue Bildschirm wird den hohen Erwartungen vollauf gerecht. Selbst bei wilden Rasereien auf den futuristischen Strecken von *F-Zero MAXIMUM VELOCITY* bleibt das Geschehen jederzeit kristallklar, ohne störende Verwischeffekte oder Unschärfen. Aufgrund einer fehlenden Eigenbeleuchtung sind aber auch beim Spielen auf dem Game Boy Advance gute Lichtverhältnisse unverzichtbar. Nintendo hat sich aus Kosten-, Energie- und Gewichtsgründen erneut gegen eine eingebaute Lichtquelle entschieden. In Japan ist aber bereits zum Launch eine aufsetzbare Lupe mit Licht erschienen und auch in Deutschland wird man nicht lange auf diese Peripherie warten müssen.

ALT UND NEU Mit dem alten Link-Kabel für den Game Boy Color könnt ihr die beiden GB-Generationen problemlos verbinden.

Handhabung

Neben den gewohnten A- und B-Tasten und einem exakt gleichen Steuerkreuz wie beim Game Boy Color sorgen die beiden Schultertasten für neue Gameplay-Möglichkeiten. Anfangs ist die neue Griffhaltung des ersten Game Boys im Querformat ebenso wie der Einsatz dieser neuen



VORFREUDE Ab 22. Juni ist der GBA auch in Deutschland erhältlich.

Tasten noch etwas gewöhnungsbedürftig, nach einigen Spielminuten hat man jedoch auch diese Startschwierigkeiten im wahrsten Sinne gut im Griff. Durch die nachträglich spendierte Einwölbung auf der Oberseite bieten die L- und R-Taste einen guten Druckpunkt. Die Schultertasten sind ebenso wie die restlichen Knöpfe gewohnt gut verarbeitet und verkraften etliche Runden *F-Zero MAXIMUM VELOCITY* ohne Verschleißerscheinungen.

Peripherie

Eine große Stärke des GBA ist zweifelsohne seine Abwärtskompatibilität zu Spielen der vergangenen Game-Boy-Generationen. Egal ob Game Boy oder Game Boy Color, die neueste Version nimmt alle Kassetten ohne Mucken an. Aufgrund des Größenunterschiedes ragen GB-Module zwar über das Gehäuse des neuen

PREMIERE Der Light Boy Advance ist die erste Lupe mit eingebautem Licht für den neuen Game Boy.

GENERATIONENWECHSEL Die unterschiedlichen Spielverpackungen im Vergleich.

KOMPATIBEL Auch die witzige Game Boy Camera findet auf dem Game Boy Advance Verwendung.

INFO

Alle Infos zum Deutschland-Start

Am 21. März lüftete Nintendo das Geheimnis um den Start des GBA in Deutschland. So kommt der Game Boy Advance am 22. Juni in die deutschen Verkaufsregale. Das neue Handheld ist mit einem Preis zwischen 120 und 130 Euro (umgerechnet 239 bis 259 DM) leider teurer als erwartet. Der Preis für die Spiele soll zwischen 45 und 50 Euro (umgerechnet 89 bis 99 DM) liegen. Während in Japan 25 Spiele zum Launch des neuen Game Boy erhältlich waren, werden die deutschen Fans am 22. Juni immerhin zwischen zehn Spielen wählen können. Es ist geplant, bis zum Jahresende noch weitere 40 GBA-Titel zu veröffentlichen. In der folgenden Tabelle haben wir alle Launch-Titel für euch aufgeführt.

Titel	Genre	Hersteller
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami
F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo
GT Championship	Rennspiel	Kemco
Konami Krazy Racing	Rennspiel	Konami
Kuru Kuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Midway
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision
Tweety and the Magic Jewels	Action	Kemco

GESCHMACKSSACHE So sieht die neueste GBA-Variante aus.

INFO

Neue Farbe für die Frau

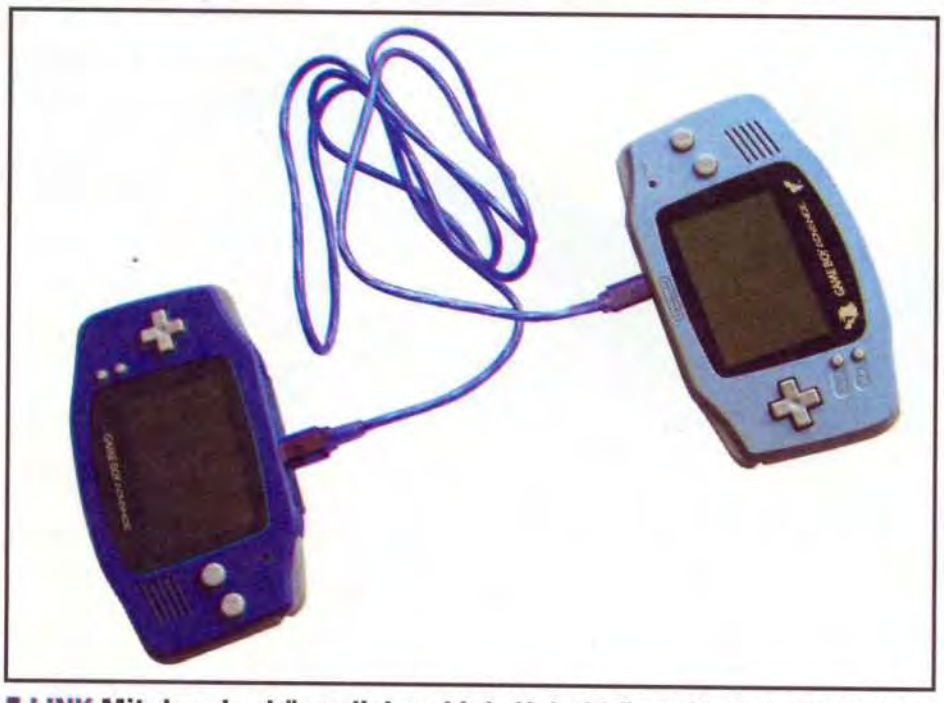
Anfang April enthüllte Nintendo eine neue GBA-Farbe. Der ab 27. April in Japan erhältliche Game Boy Advance wird im schmucken durchsichtigen Rosa erstrahlen. Das Design erklärt sich aus zwei Gründen. Zum einen ist der bislang erhältliche Game Boy Advance im durchsichtigen Look der mit Abstand beliebteste. Die lilafarbene und die weiße Ausführung dagegen stoßen bei den japanischen Fans eher auf Ablehnung. Zum anderen will Nintendo mit dem rosafarbenen Design weibliche Spieler ansprechen. Welche Farben am 22. Juni in Deutschland erscheinen, hat Nintendo bis dato noch nicht bekannt gegeben.

GRÖSSER Im Vergleich erkennt ihr das größere Display des neuen Handhelds.

Handhelds heraus, dies tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch. Auch das „alte" Link-Kabel passt noch in den Eingang für das neue Game-Link-Kabel. So könnt ihr GB-Module auch auf dem GBA zu zweit spielen. Wollt ihr jedoch Spiele der neuen Generation wie *Konami Krazy Racing*, *F-Zero MAXIMUM VELOCITY* oder *Super Mario Advance* zu viert zocken, benötigt ihr drei der jeweils 1 m langen Game-Link-Kabel. Allerdings gilt es gegenüber dem bislang üblichen Link-Kabel zu beachten, dass das Game-Link-Kabel richtig herum verbunden werden muss. Dabei muss im Vierspielermodus (mit einem Modul) der lilafarbene Stecker immer in dem Game-Boy-Advance-Gehäuse stecken, in dem die Kassette steckt. Nach erfolgter Datenübertragung (dauert maximal 30 Sekunden) auf die drei GBAs ohne Module kann das Spiel beginnen. Der Game Boy Advance schluckt jedoch nicht nur bereits erhältliche Spiele. Die Abwärtskompatibilität setzt sich erfreulicherweise auch bei Peripherie-Geräten fort. In unserem Praxistest konnten wir sowohl die Game Boy Camera als auch die beliebten Schummelmodule problemlos nutzen. An einen herkömmlichen Normausgang kann man einen Kopfhörer anschließen. Dies lohnt sich vor allem bei *Castlevania: Circle of the Moon*, um in den vollen Stereo-Genuss des grandiosen Soundtracks zu kommen.

Jens Quentin

TEST-STRESS? Wie man sieht, mangelte es bei unseren ausgiebigen GBA-Testsitzungen niemals an der Motivation.



LINK Mit dem herkömmlichen Link-Kabel könnt ihr bei GB-Spielen auch auf dem neuen GBA den Mehrspielermodus nutzen.

SPIELFLUT Bereits zum Japan-Launch gab es 25 Spiele für den Game Boy Advance. Die Tests beginnen auf Seite 30!

INFO

Extrabreit

Der GBA schluckt nicht nur bereitwillig (fast) alle bislang erschienenen GB-Spiele. Durch Drücken der L-Taste kann das kleinere GB-Bild auf Wunsch auch an die Größe des neuen Displays angepasst werden. Das Ergebnis ist eine Art 16:9-Bild, das zumindest am Anfang gewöhnungsbedürftig ist. Mit der R-Taste könnt ihr das Bild jederzeit wieder auf die normale GB-Größe zurücksetzen.

NORMAL Ohne die Zusatzfunktion hat das Bild die normale GBC-Größe.

WIDE-SCREEN Durch Betätigen der linken Schultertaste wird das Bild in die Breite gezogen.

© und Satz: COMPUTEC MEDIA SERVICES

McMEDIA®

Die besten Spiele!

N-ZONE HIT

Wir haben sie alle!

GAME BOY COLOR · NINTENDO 64 · PS2 · PlayStation · Dreamcast · PC CD-ROM

McMEDIA -Gamestores

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele in deiner Nähe

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau

FREIER
Freiberger Str. 16
09496 Marienberg

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Belzig

WIGGER'S
Große Straße 32
25938 Nordseeheilbad Wyk a. Föhr

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen

DIE SPIELECKE
Verdener Str. 8
29640 Schneverdingen

BECKMANN-HENSCHEL
Neues Zentrum 3
31275 Lehrte

SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg

SPIELON
Bahnhofstr. 55
35390 Gießen

SPIELON
Herkules-Center
35576 Wetzlar

SULZER
Klausstr.14
36251 Bad Hersfeld

RUG
Markt 41
36404 Vacha

ÜHLING
Herzog-Georg-Str. 33
36448 Bad Liebenstein

KASTEN
Hochstr. 19 c
40670 Meerbusch-Osterrath

PINOCCHIO
Bismarck-Passage 7
40721 Hilden

PINOCCHIO
Grünstr. 5
42697 Solingen-Ohligs

PECHER
Oststr. 4
48231 Warendorf

UNLAND KIESKEMPER
Everswinkler Str. 8
48231 Warendorf-Freckenhorst

LÜNING
Hauptstr. 30
48346 Ostbevern

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
48496 Hopsten

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche

PAFFRATH
Kölner Str. 1
51379 Leverkusen

MEINHARDT
Hauptstr. 22
55487 Sohren

MERKLER
Langenbergstr. 8
56299 Ochtendung

HABAKUK
Lindenstr. 70
57627 Hachenburg

KREMERS
Oststr. 56
59065 Hamm

KOCH
Bachstr. 1
59590 Geseke

GAMESTORE
Zeilgalerie 112–114
60313 Frankfurt a. M.

ALTMANNSBERGER
Schulstr. 6
63128 Dietzenbach

STROBEL AM MARKT.DE
Am Rain 5
72379 Hechingen

ELSER
Geislinger Str. 24
73033 Göppingen

PAYER
Aalener Str. 60
73441 Bopfingen

BE KA EL
Buchener Str. 29 a
74731 Walldürn

ENGELHARD
Wilh.-Röntgen-Str.1, im E-Center
77656 Offenburg

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80335 München

MONTE MEDIA GMBH
Frankfurter Ring 83
80807 München

PLANET MEDIA/MONTE VIDEO
Pollinger Str. 1
82362 Weilheim

SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach

KRÖMER
Bahnhofstraße 18
86529 Schrobenhausen

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Färberstr. 11
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 16–20
90402 Nürnberg

GAMES GARDEN
Nürnberger Str. 26
90763 Fürth

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt/Aisch

GÖTTLER
Ansbacher Str. 8
91572 Bechhofen

KINDERWELT
Lilienthalstr. 3
93049 Regensburg

LOLLYPOP
Im Donau-EKZ
93059 Regensburg

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg

FANTASY-SPIELELADEN
Roßtränke 13
94032 Passau

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen

HUTTNER
Tückelhäuserstr. 10
97199 Ochsenfurt

HUTTNER
Herrnstr. 13
97318 Kitzingen

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl

MARTIN
Albert-Kuntz-Str. 1d
99706 Sondershausen

MARTIN
Am Markt 7
99752 Sollstedt

Belgien:

KINDERPARADIES
Klosterstraße 8
B-4700 Eupen

KINDERPARADIES
Hauptstraße 93
B-4780 St. Vith

McMEDIA ist die starke Gemeinschaft unabhängiger Gamestores mit kompetenter Beratung und exzellentem Service!

Durch den gemeinsamen Großeinkauf erreichen wir attraktive Preise und höchste Aktualität für dich.

McMEDIA-Zentrale, Daimlerring 4,
31135 Hildesheim
Mail: info@mcmedia.de
Web: www.mcmedia.de

Unter www.mcmedia.de kannst du dir auch eine Wegbeschreibung von deiner Wohnung zu deinem McMEDIA-Gamestore anzeigen lassen. Die Route ist sogar ausdruckbar!

DIE ZUKUNFT DES NINTENDO 64

Viele verunsicherte N-Zone-Leser fragen sich, ob die Spiele-Versorgung ihres N64 auch für dieses Jahr gesichert ist. Werden wir mit weiteren Software-Perlen versorgt oder wird 2001 das Jahr der nationalen Modul-Armut? Wir blicken für euch in die Software-Zukunft des Nintendo 64 und stellen euch die kommenden Knüller vor!

Gebannt blickt die westliche Spiele-Welt nach Japan. Nintendo hat gerade erst den potenziellen Millionen-Seller Game Boy Advance veröffentlicht und der GameCube steht schon in den Startlöchern. Auch wir fiebern dem Deutschland-Start der neuen Power-Konsolen entgegen. Aber warum jetzt schon in die Ferne schweifen? Hier zu Lande können wir uns die Wartezeit doch noch prima mit dem Nintendo 64 versüßen, denn der knuffige Modul-Schlucker wird auch 2001 mit zahlreichen Top-Titeln versorgt. Welches Genre ihr auch bevorzugt, es dürfte garantiert für jeden Geschmack das passende Top-Game dabei sein. Allerdings gibt es für einige Games leider noch keinen festen Release-Termin. So ist noch nicht ganz klar, ob *Dr. Mario 64, Custom Robo V2, Sin and Punishment, Echo Delta* und *Hey You, Pikachu!* überhaupt noch in Deutschland erscheinen werden. Aber man soll ja nicht gleich die Flinte ins Korn werfen und daher hoffen wir auch bei diesen Titeln auf eine deutsche Umsetzung.

COOL AS ICE So genial können Spiele-Konsolen aussehen.

EXCITEBIKE 64 Genre: Rennspiel • Termin: Juni

Wer schon immer einmal auf einer fetten Cross-Maschine durch die Pampa brettern wollte, braucht sich jetzt nicht mehr die Klamotten schmutzig zu machen. Ab Juni geht das viel einfacher: *Excitebike 64* kaufen und schon geht die Rennspiel-Post ab! Für uns ist dieses Game schon jetzt das beste Motocross-Game aller Zeiten, denn mit seinen zahlreichen Spielmodi, der exzellenten Grafik und dem genialen Strecken-Editor kommt so schnell keine Langeweile auf. Der Vorgänger brachte uns schon zu 8-Bit-Zeiten auf dem NES ins Schwärmen und die aktuelle 64-Bit-Variante dürfte genauso in die Geschichte eingehen!

EINSCHÄTZUNG: Ein Klassiker im 64-Bit-Gewand. Ein absoluter Pflichtkandidat!

INDOOR-ACTION Nicht nur im Freien könnt ihr losbrettern.

I CAN FLY! Riesige Sprünge sind an der Tagesordnung!

BASTELSTUNDE Im Editor könnt ihr Kurse selber basteln.

KIRBY 64 Genre: Jump & Run • Termin: 2. Halbjahr

Nintendo-Fans schätzen den rosa Knuddel-Ball schon seit Ewigkeiten. Neben Mario und Link gehört Kirby zu Nintendos bekanntesten Gesichtern, aber trotzdem blieb ihm der Sprung in die 64-Bit-Liga bis jetzt verwehrt. Doch wie heißt es so schön? Was lange währt, wird endlich gut! In Kirbys Fall ist das Ergebnis nach der langen Warterei sogar sehr gut ausgefallen. Das kunterbunte Abenteuer bietet bewährtes 2D-Gameplay in einer ansprechenden 3D-Kulisse. Ein Spiel zum Knuddeln, das sogar alte Zocker-Hasen begeistern wird.

EINSCHÄTZUNG: Cooles Jump & Run mit hohem Knuddelfaktor. Nicht nur für Kids interessant.

KIRBY IS BACK! Der rosa Klops hat es noch immer drauf!

HAU RUCK! König Dedede zeigt euch, wo der Hammer hängt!

GOLDIG Die gute Fee Ribbon braucht dringend Kirbys Hilfe!

PAPER MARIO Genre: Rollenspiel • Termin: 2. Halbjahr

Mario auf Abwegen! Der beliebteste Klempner der Spielewelt bestreitet hier ausnahmsweise kein Jump&Run-Abenteuer. Diesmal haben wir es nämlich mit einem waschechten Rollenspiel zu tun! Schon zu SNES-Zeiten bewies man mit *Super Mario RPG*, dass Mario auch als Rollenspielheld begeistern kann. *Paper Mario* kann sowohl in spielerischer als auch in grafischer Hinsicht voll überzeugen. Der geniale Cartoon-Look der Charaktere und die detailreiche Umgebung ziehen euch sofort in ihren Bann. *Paper Mario* beweist, dass Rollenspiele nicht immer bierernst daherkommen müssen. Einfach traumhaft!

EINSCHÄTZUNG: Ein tolles Rollenspiel-Abenteuer. Ganz klar das RPG des Jahres!

GENIALE OPTIK Die Grafik wirkt wie aus dem Comic-Heft!

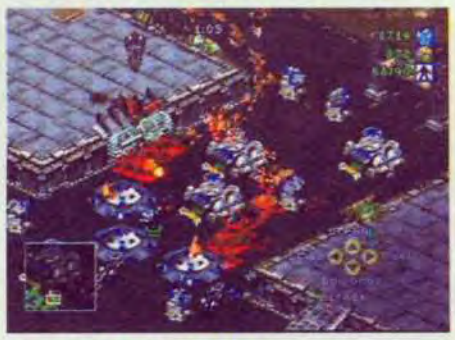
JETZT GIBT'S ÄRGER! Bowser lässt hier mächtig Dampf ab!

VORSICHT! Mario gerät in arge Bedrängnis. Ob das gut geht?

STARCRAFT 64 Genre: Echtzeitstrategie • Termin: Nicht bekannt

Endlich müssen wir Konsoleros nicht mehr neidisch auf unsere PC-Kollegen blicken. Das Genre Echtzeit-Strategie ist ja leider auf allen Konsolen unterbesetzt, aber dank Nintendo können wir auf einen besonders tollen Vertreter dieser Spezies gespannt sein. Freut euch auf intergalaktische Schlachten, die ihr wahlweise in der Rolle dreier verschiedener Parteien erleben dürft. In den USA ist der Titel ja schon erschienen, aber eine PAL-Umsetzung steht leider noch in den Sternen.

EINSCHÄTZUNG: Nicht nur für Strategie-Fans empfehlenswert



KRIEGSZUSTAND Was hier abgeht, ist Strategie-Action pur!

MARIO PARTY 3 Genre: Action • Termin: Nicht bekannt

Über diesen Party-Hammer brauchen wir eigentlich fast nichts mehr zu schreiben. Selbst im letzten Eck von Hintertupfing ist bekannt, dass es sich bei *Mario Party 3* um das Party-Game schlechthin handelt. Hier hat der Multiplayer-Wahnsinn Tradition. Vier Freunde + eine Tonne Chips + ein *Mario Party*-Modul = Mega-Partyspaß! Ihr befindet euch auf einem Brettspiel und gelangt über die diversen Ereignis-Felder direkt in die spaßigen Minigames. Nintendo hat es zum Glück nicht versäumt, neue Spielchen einzubauen, und somit dürfen auch Besitzer der Vorgänger-Module bedenkenlos zugreifen.

EINSCHÄTZUNG: Ein Heidenspaß für die ganze Familie.

DREI GEGEN EINEN! Luigi gegen Waluigi, Wario und Yoshi!

SPIELSPASS-BRETT Hier seht ihr eines der Spielfelder.

POKÉMON STADIUM 2 Genre: Action • Termin: 2. Halbjahr

Die Pokémon-Welle rollt unaufhaltsam weiter! Dies ist vor allem für uns Fans ein Grund zum Jubeln. *Pokémon Stadium 2* vereint alle genialen Eigenschaften des Vorgängers und bietet trotzdem massig Neues! So enthält das Modul jetzt alle 251 Pokémon und vor allem die genialen Mini-Games sind jetzt noch spaßiger! Klingt unglaublich, oder? Um alle positiven Neuerungen aufzuzählen, müssten wir wahrscheinlich ein Extra-Heft veröffentlichen. Pokémon-Fans (Wer ist das nicht?) kaufen es sowieso und auch alle anderen sollten unbedingt einen Blick riskieren!

EINSCHÄTZUNG: Geniale Fortsetzung des Vorgängers!

VORBILDLICH Der Status-Screen könnte übersichtlicher nicht sein.

PARALYSIERT Hoffentlich erholt er sich von der Attacke!

GRAFIKWUNDER Optisch gehört das Game zur Modul-Elite.

DR. MARIO 64 Genre: Geschicklichkeit • Termin: Nicht bekannt

Schon auf dem Game Boy sorgte Dr. Mario in unserer Redaktion für Hysterie. Wer erst mal anfing zu zocken, wurde stundenlang von der Arbeit abgehalten. Damit das nicht wieder vorkommt, wird die N64-Version unter größten Sicherheitsvorkehrungen getestet. Ob dies nützen wird, ist fraglich, denn schon jetzt stellen sich erste Sucht-Symptome ein. Die geniale Spielbarkeit der Game-Boy-Fassung wurde jetzt mit der Grafik-Power des N64 kombiniert. Außerdem könnt ihr jetzt ohne großen Aufwand fesselnde Vierspieler-Duelle austragen. Die vier Joypad-Buchsen des N64 machen es möglich! Wir hoffen auf eine PAL-Umsetzung!

EINSCHÄTZUNG: Vorsicht, Suchtgefahr! Vor allem zu viert ein Hit.

PARTY-FUN Zu viert ist der Spaß kaum zu bremsen!

SUCHTGEFAHR Zum Glück ist der Spaß nicht rezeptpflichtig.

ECHO DELTA Genre: Strategie • Termin: Nicht bekannt

Mit *Echo Delta* wollte Nintendo laut eigenen Aussagen ein vollkommen neuartiges Spiel-Konzept kreieren. Mittlerweile stellte sich raus, dass es sich um eine Art Echtzeit-Strategie-Spiel handelt. Die Zutaten klingen interessant. Ihr steuert ein U-Boot über den Meeresgrund und liefert euch Gefechte mit Riesenschlangen, Robotern und Geschütz-Stellungen. Wann der Titel erscheint, ist allerdings noch nicht bekannt, doch wir halten euch natürlich auf dem Laufenden!

EINSCHÄTZUNG: Das Spielprinzip klingt äußerst viel versprechend!

WENIGER IST MEER! Der Screen wirkt nicht zu überladen.

CUSTOM ROBO V2 Genre: Action • Termin: Nicht bekannt

In Japan ist dieser Titel schon länger erhältlich, doch ein PAL-Release steht bisher noch aus. Auch der Vorgänger ist hier zu Lande leider nie erschienen. Ihr begebt euch mit euren Roboter-Kreationen in die Arena und bestreitet hitzige Gefechte. Habt ihr einen Blechkameraden besiegt, erhaltet ihr neue Waffen und Bauteile. Stück für Stück kreiert ihr so mächtige Kampfmaschinen und lehrt euren Gegnern das Fürchten!

GLEICH GEHT'S AB! Bereitet euch auf einen Kampf vor!

EINSCHÄTZUNG: Ansprechende Roboterschlacht mit Tiefgang

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 Genre: Sportspiel • Termin: Nicht bekannt

Die *Tony Hawk*-Reihe gehört wohl zu den erfolgreichsten Games der letzten Jahre. Umso verwunderlicher, dass der zweite Teil der Skater-Sim bisher nur in den Staaten angekündigt wurde. Dort soll *THPS 2* im Sommer erscheinen und amerikanische Skateboard-Freaks reiben sich schon jetzt die Hände. Die N64-Portierung soll sämtliche Features der PlayStation- und Dreamcast-Fassungen bieten. Wir freuen uns jetzt schon!

PC-OPTIK Leider gibt es noch keine N64-Screenshots.

EINSCHÄTZUNG: Ein definitiver Spielspaß-Knaller!

ANIMAL FOREST Genre: Simulation • Termin: Nicht bekannt

Animal Forest zu beschreiben ist gar nicht so einfach. Ihr befindet euch in einer virtuellen Welt, die normalen Naturgesetzen unterworfen ist. Die Jahreszeiten wechseln sich ab und ihr habt bald das Gefühl, ein Teil dieser Welt zu sein. Ihr könnt arbeiten gehen und euren Lohn für allerlei Zeug ausgeben oder ihr genießt euer Leben und verbringt eure Zeit mit schönen Dingen. Ihr könnt angeln, Insekten fangen, Musik hören und das ist nur ein Teil eurer Beschäftigungsmöglichkeiten! In Japan soll der Titel noch im 2. Quartal dieses Jahres erscheinen.

EINSCHÄTZUNG Dieses Game verdient den Innovations-Oscar!

WIE MEINEN? Japanisch müsste man halt können.

SCHREIB MAL WIEDER! Was will der Kleine im Post-Amt?

SIN AND PUNISHMENT Genre: Action • Termin: Nicht bekannt

Ballern, bis der Arzt kommt! Mit diesem Satz könnt ihr das Spielprinzip von *Sin and Punishment* treffend umschreiben. Normalerweise sind wir für stupide Baller-Orgien nicht zu begeistern, aber dieses Effekt-Feuerwerk hat es einfach in sich! Ihr bewegt euch durch grandios designte Levels und legt alles, was euren Weg kreuzt, in Schutt und Asche. Alleine die überwältigende Grafik rechtfertigt schon einen Kauf, doch auch die Spielbarkeit stimmt und bietet Adrenalin pur! Nintendo hat einen PAL-Release leider noch nicht bestätigt.

EINSCHÄTZUNG: Unsere Action-Empfehlung des Jahres!

EFFEKT-FEUERWERK Das N64 lässt seine Muskeln spielen.

HEY YOU, PIKACHU! Genre: Simulation • Termin: Nicht bekannt

Wer schon immer mal ein Schwätzchen mit Pikachu halten wollte, dürfte sich für dieses abgefahrene Game begeistern. Dem Spiel ist ein Mikrofon (Voice Recognition Unit) beigefügt, das ihr in euer Joypad stöpselt, um mit eurem Schützling zu kommunizieren. Ihr könnt Pikachu sogar Befehle geben und auch kleine Spielchen mit ihm absolvieren. Wenn Pikachu angelt, dürft ihr ihn zum Beispiel auffordern, die Leine wieder einzuholen. Eine Mordsgaudi – nicht nur für Kids! Selbst Redaktions-Urgestein Jens war nach anfänglicher Skepsis nicht mehr vom Mikrofon wegzukriegen. Aufgrund des enormen technischen Aufwands ist ein PAL-Release aber eher unwahrscheinlich. Schade!

EINSCHÄTZUNG: Abgefahrene Simulation mit Hit-Garantie!

ARTEN-VIELFALT Im Spiel sind verschiedene Pokémon zu Gast.

MUSIKALISCH Pikachu scheint ja ein wahres Genie zu sein!

INFO

Aus und vorbei?

Die Gerüchte-Küche brodelt. In letzter Zeit erreichen uns immer mehr Leserbriefe, die sich dem gleichen Thema widmen. Wann kommen Dinosaur Planet und Eternal Darkness? Im Internet kursieren die wildesten Gerüchte und Nintendo gibt sich bedeckt. So soll Dinosaur Planet nun exklusiv für den GameCube erscheinen. Offiziell bestätigt wurde diese Meldung aber noch nicht. Auf der E3 im Mai dürfte man diesbezüglich aber hoffentlich mehr erfahren. Ziemlich düster sieht es im wahrsten Sinne des Wortes für Eternal Darkness aus. Nachdem die Entwickler-Schmiede Silicon Knights neben Rare Ltd., Left Field Studios, Retro Studios and NST in den erlauchten Kreis der exklusiven Nintendo-Entwickler aufgenommen wurde, war die Freude bei uns Spielern groß. Die veröffentlichten Bilder lösten eine Welle der Begeisterung aus. Doch mittlerweile ist es um das Horror-Adventure sehr still geworden. Kommt es noch oder wurde die Entwicklung eingestellt?

DINOSAUR PLANET Hallo, wie ist denn die Luft da oben?

DINOSAUR PLANET Diese beiden sind unzertrennlich. Ihre Abenteuer werden wir wahrscheinlich erst auf dem GameCube miterleben.

ETERNAL DARKNESS Da leidet der Spieler förmlich mit!

ETERNAL DARKNESS Die tolle Optik sucht ihresgleichen!

Lass' die Karten lebendig werden!

Pokémon
SAMMELKARTENSPIEL

Spiele das Pokémon Sammelkartenspiel und bringe Leben in deine Sammlung!

™ & ® Nintendo. © 1995-2001 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK.
Präsentiert von The Pokémon Company. Herstellung und Vertrieb: Wizards of the Coast, Inc.
Das WIZARDS OF THE COAST-Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. ©2000 Nintendo

www.wizards.com/pokemon

Das Starterset enthält zwei Decks und eine leicht verständliche Spielhilfe, kurzum alles, was du und ein Freund für den Einstieg brauchen.

Mit Hilfe der Themendecks kannst du die unterschiedlichsten Strategien ausprobieren und so spielend dein Können verbessern.

Du wirst sehen, es gibt immer etwas Neues zu entdecken.

Werde ein Pokémon-Meister!

Schnapp' dir noch heute die kostenlose Demo CD-ROM und lerne alles über das Pokémon-Sammelkartenspiel.

- **Finde alles über das Sammelkartenspiel heraus**
- **Lerne dein eigenes Deck zusammenzustellen**
- **Spiel damit! • und vieles mehr ...**

Name : .....

Vorname : .....

Straße : .....

PLZ : .....

Ort : .....

Alter : .....

Zurück schicken an: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

Werde Meister-Trainer!

www.amigo-spiele.de

Neu! Frisch renoviert!

Die wichtigsten Spiele für N64, GC und GBA im Überblick!

DAS SPIELE-LEXIKON

Egal ob Nintendo 64, Game Boy Advance oder GameCube: In unserem frisch renovierten Spielelexikon findet ihr die wichtigsten Infos zu den besten Spielen, den aktuellen Neuheiten und geheimen Projekten der Spieleentwickler! Auf dieser Doppelseite werden alle Nintendo-64-Fans bedient, auf den folgenden Seiten informieren wir euch über den aktuellen Stand der Dinge in Sachen Game Boy Advance und GameCube!

Nintendo-64-Lexikon

Arcade

Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele

Iggy's Reckin Balls	Arcade	Acclaim	7/98	85%
Paperboy	Arcade	Midway	2/00	65%
Rampage 2 Universal Tour	Arcade	GT Interactive	6/99	70%
Rampage World Tour	Arcade	GT Interactive	6/98	67%

Adventure

Mehr gibt's leider nicht: Das einzige Adventure

Shadowgate 64	Adventure	Mitsui	9/99	82%

Rennspiele

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	11/00	85%
F-1 World Grand Prix II	Rennspiel	Nintendo	5/99	88%
Ridge Racer 64	Rennspiel	Nintendo	3/00	90%
Top Gear Overdrive	Rennspiel	Mitsui	1/99	88%
World Driver Championship	Rennspiel	Midway	12/99	89%

Aktuelle Rennspiel-Neuheiten

F-1 Racing Championship	Rennspiel	Ubi Soft	11/00	85%

Sci-Fi-Rennspiele

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Extreme G	Rennspiel	Acclaim	11/97	90%
Extreme G 2	Rennspiel	Acclaim	11/98	88%
F-Zero X	Rennspiel	Nintendo	11/98	92%
Star Wars: Racer	Rennspiel	Nintendo	6/99	87%
WipEout 64	Rennspiel	Midway	11/98	88%

Snowboarding

Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele

1080° Snowboarding	Rennspiel	Nintendo	10/98	86%
Snowboard Kids	Rennspiel	Nintendo	3/98	70%
Twisted Edge	Rennspiel	Mitsui	1/99	77%

Fun-Racing

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Diddy Kong Racing	Rennspiel	Rare	11/97	92%
Mario Kart 64	Rennspiel	Nintendo	6/97	89%
Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	12/00	87%
Micro Machines 64	Rennspiel	Codemasters	3/99	85%
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	1/99	79%

Aktuelle Fun-Racing-Neuheiten

Mickey's Speedway USA	Rennspiel	Nintendo	12/00	87%

Action-Adventure/Jump & Run

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Banjo-Kazooie	Jump & Run	Rare	7/98	93%
Bomberman 64	Jump & Run	Nintendo	11/97	86%
Conker's Bad Fur Day	Jump & Run	THQ	4/01	89%
Donkey Kong 64	Jump & Run	Nintendo	12/99	95%
Rayman 2	Jump & Run	Ubi Soft	11/99	94%
Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	9/99	93%
Super Mario 64	Jump & Run	Nintendo	6/97	91%
Tiggers Honigjagd	Jump & Run	Ubi Soft	5/01	78%
Banjo-Tooie	Action-Adventure	Nintendo	4/01	89%
Yoshi's Story	Jump & Run	Nintendo	4/98	84%

Aktuelle Action-Adventure-/Jump&Run-Neuheiten

Conker's Bad Fur Day	Jump & Run	THQ	4/01	89%

Rollenspiel

Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele

Holy Magic Century	Action-Adventure	Konami	11/98	84%
Zelda	Adventure	Nintendo	12/98	97%
Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	12/00	96%

Aktuelle Rollenspiel-Neuheiten

Zelda: Majora's Mask	RPG	Nintendo	12/00	96%

Action

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele

Armorines	Action	Acclaim	1/00	90%
Die Welt ist nicht genug	Action	Electronic Arts	12/00	92%
Forsaken	Action	Acclaim	6/98	91%
Jet Force Gemini	Action	Rare	11/99	87%
Pokémon Snap	Action	Nintendo	9/00	95%
Pokémon Stadium	Action	Nintendo	4/00	93%
Star Wars: Rogue Squadron	Action	Nintendo	2/99	80%
Star Wars Ep. I: Battle for Naboo	Action	THQ	3/01	85%
Turok 2	Action	Acclaim	11/98	92%
Turok 3: Shadow of Oblivion	Action	Acclaim	9/00	88%

Aktuelle Action-Neuheiten

Star Wars Ep. I: Battle for Naboo	Action	THQ	3/01	85%

Fortsetzung auf der nächsten Seite

Aktuelle N64-Entwicklungen

Welche Spiele für das Nintendo 64 werden derzeit noch entwickelt? Wir zeigen euch alle Projekte auf einen Blick!

Rollenspiel

Die Veröffentlichung des Titels verzögert sich leider noch bis Ende Mai.

Titel: . .Aidyn Chronicles: The First Mage

Hersteller: . . . . . THQ
Termin (D): . . . . . .Ende Mai

Action-Adventure

Im April erscheint der innovative N64-Titel in Japan. Man darf gespannt sein!

Titel: . . . . . .Animal Forest

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Bei den Auseinandersetzungen in den Arenen sind Blechschäden vorprogrammiert.

Titel: . . . . . .Custom Robo V2

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . Nicht bekannt

Action-Adventure

Noch immer steht nicht fest, auf welcher Konsole das Spiel nun erscheinen wird.

Titel: . . . . . .Dinosaur Planet

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Geschicklichkeit

Das Spielprinzip könnte auch in Deutschland für eine *Mario*-Epidemie sorgen.

Titel: . . . . . Dr. Mario 64

Hersteller: . . . . . Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Strategie

Ob der Strategie-Titel überhaupt noch mal auf dem N64-Radar auftauchen wird?

Titel: .....Echo Delta
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action-Adventure

Der grafische Horror-Hammer dürfte eines der letzten N64-Highlights werden.

Titel: .....Eternal Darkness
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2001

Rennspiel

Im Juni heulen die Motocross-Motoren endlich auch in Deutschland auf.

Titel: .....Excitebike 64
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Juni

Simulation

Ob es auch in Deutschland zum Smalltalk mit dem Racker kommt, ist ungewiss.

Titel: ....Hey You, Pikachu!
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Jump & Run

Genrefans wird ein Jump & Run mit witzigen Einfällen und Endgegnern geboten.

Titel: .....Kirby 64
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....3. Quartal

Action

Feiern ohne Ende? Der Termin für die dritte Party steht für Deutschland noch nicht fest.

Titel: .....Mario Party 3
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

RPG

Bunte Farben, anspruchsvolles Gameplay: *Paper Mario* ist kein Kinderspiel!

Titel: .....Paper Mario
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2001

Action

Auch die Pokémon der neuen Generation kennen in der Arena keine Gnade.

Titel: ...Pokémon Stadium 2
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): 2001

Rennspiel

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir euch einen Import-Test des Rennspiels.

Titel: ....Sea-Doo HydroCross
Hersteller: .....Vatical Entertainment
Termin (D): .....Nicht bekannt

Action

Treasure hat sein Können im Shoot-'em-Up-Bereich mal wieder unter Beweis gestellt.

Titel: ....Sin and Punishment
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Strategie

Leider wurde der Nintendo-Titel mal wieder auf unbekannte Zeit verschoben.

Titel: .....StarCraft 64
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....Nicht bekannt

Jump & Run

Jean-Reiner hat sich gemeinsam mit Tigger in den Hundert-Morgen-Wald getraut.

Titel: .....Tiggers Honigjagd
Hersteller: .....Ubi Soft
Termin (D): .....29. März

Nintendo-64-Spielelexikon (D) *(Fortsetzung von Seite 22)*

Beat 'em Up

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Bio Freaks	Beat 'em Up	GT Interactive	10/98	76%
Fighters Destiny	Beat 'em Up	Ocean	3/98	76%
Super Smash Brothers	Beat 'em Up	Nintendo	1/00	75%
Tom & Jerry in Fists of Furry	Beat 'em Up	Ubi Soft	12/00	72%
Xena – Talisman of Fate	Beat 'em Up	Titus	12/99	77%
Aktuelle Beat-'em-Up-Neuheiten				
Tom & Jerry in Fists of Furry	Beat 'em Up	Ubi Soft	12/00	72%

Fußball

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	Electronic Arts	1/98	90%
FIFA 99	Fußball	Electronic Arts	4/99	90%
Frankreich '98	Fußball	Eelctronic Arts	5/98	90%
ISS 2000	Fußball	Konami	9/00	90%
ISS 98	Fußball	Konami	9/98	89%

Basketball

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
NBA Courtside	Basketball	Nintendo	6/98	85%
NBA Jam '99	Basketball	Acclaim	12/98	88%
NBA Jam 2000	Baskteball	Acclaim	11/99	88%
NBA Live 99	Basketball	Electronic Arts	12/98	88%
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	12/99	90%

Eishockey

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
NHL 99	Eishockey	Electronic Arts	1/98	92%
NHL Breakaway 98	Eishockey	Acclaim	3/98	90%
NHL Breakaway 99	Eishockey	Acclaim	1/99	83%
NHL Pro 99	Eishockey	Konami	11/99	77%
Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98	Eishockey	Midway	2/98	76%

Football

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Madden NFL 99	Football	Electronic Arts	1/99	82%
NFL Blitz	Football	GT Interactive	11/98	85%
NFL Quarterback Club '98	Football	Acclaim	12/97	89%
NFL Quarterback Club '99	Football	Acclaim	12/98	89%
NFL Quarterback Club 2000	Football	Acclaim	10/99	89%

Wrestling

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
ECW Hardcore Revolution	Wrestling	Acclaim	3/00	86%
WCW/NWO Revenge	Wrestling	THQ	11/98	87%
WWF Attitude	Wrestling	Acclaim	9/99	86%
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%
WWF Wrestlemania 2000	Wrestling	THQ	1/00	89%
Aktuelle Wrestling-Neuheiten				
WWF No Mercy	Wrestling	THQ	12/00	90%

Sportspiele (Sonstige)

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
All Star Baseball 99	Baseball	Acclaim	7/98	80%
All Star Baseball 2000	Baseball	Acclaim	5/99	88%
All Star Tennis '99	Tennis	Ubi Soft	6/99	74%
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	12/99	84%
Int. Track & Field Su. Ga.	Sport	Konami	4/00	84%
Mario Golf 64	Golf	Nintendo	11/99	91%
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%
Ready 2 Rumble Boxing	Boxen	Midway	1/00	81%
Tony Hawk's Skateboarding	Skateboarding	Activision	4/00	90%
Virtual Pool 64	Billard	Interplay	4/99	82%
Aktuelle Sportspiel-Neuheiten				
Mario Tennis 64	Tennis	Nintendo	11/00	92%

Geschicklichkeit

Besser geht's nicht: Die Referenzspiele				
Bust-a-Move 2	Geschicklichkeit	Acclaim	5/98	85%
Bust-a-Move 3	Geschicklichkeit	Acclaim	1/99	86%
Magical Tetris Challenge	Geschicklichkeit	Activision	11/99	85%
Pokémon Puzzle League	Geschicklichkeit	Nintendo	3/01	85%
The New Tetris	Geschicklichkeit	Nintendo	10/99	91%
Aktuelle Geschicklichkeit-Neuheiten				
Pokémon Puzzle League	Geschicklichkeit	Nintendo	3/01	85%

Simulation

Mehr gibt's leider nicht: Das Referenzspiel				
Pilot Wings 64	Simulation	Nintendo	6/97	79%

Strategie

Mehr gibt's leider nicht: Die Referenzspiele				
Command & Conquer	Strategie	Nintendo	7/99	84%
Worms Armageddon	Strategie	Infogrames	12/99	80%

Wirtschaftssimulation

Mehr gibt's leider nicht: Das Referenzspiel				
Premier Manager 64	Manager	Gremlin	10/99	54%

Was kommt wann? (D/CH/A)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
April				
Banjo-Tooie	Jump & Run	Nintendo	89%	Anfang April
Mai				
Aidyn Chronicles: First M.	RPG	THQ	??%	Ende Mai
Indiana Jones a. t. Inf. M.	Action-Adventure	THQ	88%	Ende Mai
Juni				
Excitebike 64	Rennspiel	Nintendo	86%	Anfang Juni
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Eternal Darkness	Action-Adventure	Nintendo	–	2001
Kirby 64	Jump & Run	Nintendo	80%	3. Quartal
Paper Mario	RPG	Nintendo	85%	2001
Pokémon Stadium 2	Action	Nintendo	–	2001
Angekündigte Titel ohne Termin				
Animal Forest	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Army Men: Air Combat	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Army Men: Sarge's Heroes 2	Action	3DO	–	Nicht bekannt
Bomberman 64 2nd Attack	Action	Hudson Soft	67%	Nicht bekannt
Custom Robo V2	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
DDR: Disney's W. D. M.	Action	Konami	64%	Nicht bekannt
Dinosaur Planet	Action-Adventure	Nintendo	–	Nicht bekannt
Dr. Mario 64	Geschicklichkeit	Nintendo	–	Nicht bekannt
Echo Delta	Action	Nintendo	–	Nicht bekannt
Harrier 2001	Simulation	Paradigm	–	Nicht bekannt
Hey You, Pikachu!	Simulation	Nintendo	86%	Nicht bekannt
Mario Party 3	Action	Nintendo	84%	Nicht bekannt
Mega Man 64	Action	Capcom	63%	Nicht bekannt
StarCraft 64	Strategie	Nintendo	85%	Nicht bekannt

Game-Boy-Advance-Lexikon

Was kommt wann? (Deutschland/CH/A)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Juni				
Castlevania: Circle of the Moon	Action	Konami	84%	22. Juni
F-Zero MAXIMUM VELOCITY	Rennspiel	Nintendo	85%	22. Juni
GT Championship	Rennspiel	Kemco	54%	22. Juni
Konami Krazy Racing	Rennspiel	Konami	83%	22. Juni
Kuru Kuru Kururin	Geschicklichkeit	Nintendo	81%	22. Juni
Rayman Advance	Jump & Run	Ubi Soft	–	22. Juni
Ready 2 Rumble: Round 2	Boxen	Midway	–	22. Juni
Super Mario Advance	Jump & Run	Nintendo	83%	22. Juni
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboarding	Activision	–	22. Juni
Tweety and the Magic Jewels	Action	Kemco	---	22. Juni
Oktober				
CMX 2002 featuring Ricky Carmichael	Rennspiel	THQ	–	Ende Oktober
November				
Scooby-Doo and the Cyber Chase	Action	THQ	–	Ende November
SpongeBob SquarePants	Action	THQ	–	Ende November
Tetris	Geschicklichkeit	THQ	–	Anfang November
Weitere Veröffentlichungen in 2001				
Creatures – Entdecke Albia	Simulation	Swing!	–	3. Quartal
Matt Hoffman's Pro BMX	Biking	Activision	–	2001
Power Rangers: Time Force	Action	THQ	–	4. Quartal
Rocket Power	Action	THQ	–	2001
Shaun Palmer's Pro Boarder	Snowboarding	Activision	–	2001
Spider-Man: Mysterio's Menace	Action	Activision	–	2001
Tiny Toons: Busters Nighmare	Action	Swing!	–	2. Quartal
X-Men: Reign of Apocalypse	Action	Activision	–	2001

Weitere GBA-Projekte (Japan/USA)

Folgende Spiele sind für den GBA in den USA und Japan angekündigt oder erhältlich

Titel	Genre	Hersteller	Wertung	Veröffentlichung
Advance GTA	Rennspiel	MTO	84%	Erhältlich (Japan)
Aerial Aces	Action	Majesco	–	Juli (USA)
Caesar's Palace	Simulation	Majesco	–	Juli (USA)
ChoroQ Advance	Rennspiel	Takara	–	Juni (Japan)
Chu Chu Rocket	Geschicklichkeit	Sega	83%	Erhältlich (Japan)
Baketsu Daisakusen	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Battle Network Rockman EXE	Rollenspiel	Capcom	---	Erhältlich (Japan)
Bomberman Story	Action	Hudson	–	27. April (Japan)
Breath of Fire I	Rollenspiel	Capcom	–	Juli (Japan)
Digi-Communication	Simulation	Media Works	–	Frühjahr (Japan)
Dodge Ball Fighters	Sportspiel	Atlus	76%	Erhältlich (Japan)
Dokapon	Nicht bekannt	Asmik Ace	–	Nicht bekannt
Doraemon	Action	Epoch	–	27. April (Japan)
Dungeon Dice Monsters	Rollenspiel	Konami	59%	Erhältlich (Japan)
Earthworm Jim	Action	Majesco	–	Juli (USA)
EZ-Talk	Edutainment	Keynet	–	Erhältlich (Japan)
Final Fight One	Action	Capcom	–	25. Mai (Japan)
Fire Enblem – Dark Shrine Maiden	Rollenspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Fire Pro Wrestling A	Wrestling	Spike	82%	Erhältlich (Japan)
Flower Blooming Competition	Simulation	Nintendo	–	Nicht bekannt
Fortress	Action	Majesco	–	Juli (USA)
F-18	Action	Majesco	–	Juli (USA)
Game Boy Wars Advance	Action	Nintendo	–	Mai (Japan)
Get Backers	Nicht bekannt	Konami	–	26. April (Japan)
Golden Sun	Rollenspiel	Nintendo	–	Mai (Japan)
Hanasaki Wars	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Hatena Satena	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Hello Kitty Miracle Collection	Compilation	Imagineer	–	Nicht bekannt
I'm an Airport Controller	Simulation	Tam	---	Erhältlich (Japan)
Iridion 3D	Action	Majesco	–	Juli (USA)
Jelly Belly	Nicht bekannt	Majesco	–	Juli (USA)
J-League Pocket	Fußball	Konami	---	Erhältlich (Japan)
JGTO Golf Master	Golf	Konami	68%	Erhältlich (Japan)
Kaburimono Mahjong	Brettspiel	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Magical Vacation	Nicht bekannt	Nintendo	–	Nicht bekannt
Mail de Cute	Adventure	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Mario Kart Advance	Rennspiel	Nintendo	–	Nicht bekannt
Minna to Ishyo!	Nicht bekannt	MTO	–	Nicht bekannt
M&Ms: Lost in Time	Nicht bekannt	Majesco	–	Juli (USA)
Momotarou Festival	Nicht bekannt	Hudson	65%	Erhältlich (Japan)
Monster Farm Mania	Nicht bekannt	Tecmo	–	Nicht bekannt
Monster Guardians	Rollenspiel	Konami	---	Erhältlich (Japan)
Morita Shogi Advanced	Nicht bekannt	Hudson	–	Nicht bekannt
Mr. Driller 2	Geschicklichkeit	Namco	81%	Erhältlich (Japan)
Napoleon	Strategie	Nintendo	81%	Erhältlich (Japan)
Paintball	Action	Majesco	–	Juli (USA)
Pinobee: Quest of Heart	Jump & Run	Hudson	76%	Erhältlich (Japan)
Pitfall	Action	Majesco	–	Juli (USA)
Power Pro Kun Pocket 3	Baseball	Konami	80%	Erhältlich (Japan)
Reiji Matsumoto's Space Hexcite X	Nicht bekannt	Jordan	–	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Cross Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Frühjahr (Japan)
Robot Ponkotsu 2 Link Version	Nicht bekannt	Hudson	–	Frühjahr (Japan)
Sansara Naga	Nicht bekannt	Victor Interactive	–	Nicht bekannt
Silent Hill	Adventure	Konami	---	Erhältlich (Japan)
Sonic the Hedgehog Advance	Action	Sega	–	Nicht bekannt
Space Hexcite	Nicht bekannt	Jordan	–	27. April (Japan)
Star Communicator	Nicht bekannt	Konami	–	Nicht bekannt
Street Fighter II Advance	Beat 'em Up	Capcom	–	Juli (Japan)
Super Black Bass	Simulation	Starfish	–	Juli (Japan)
Sutakomi	Simulation	Konami	–	Erhältlich (Japan)
Tactics Ogre Gaiden	Strategie	Nintendo	–	Nicht bekannt
Toy Robo Force	Nicht bekannt	Global Entertainment	–	28. Juni (Japan)
Unlimited Mystery Zero Tours	Nicht bekannt	Media Ring	–	Frühjahr (Japan)
Wario Land 4	Jump & Run	Nintendo	–	Nicht bekannt
Winning Post	Simulation	Koei	---	Erhältlich (Japan)

Aktuelle GBA-Entwicklungen

Hier zeigen wir die die wichtigsten Spiele für den Game Boy Advance, welche zum Start oder kurze Zeit später in Deutschland erscheinen werden!

Action

Schaurig-schön! Den Import-Test zum Gruselklassiker gibt's in dieser Ausgabe.

Titel: . .Castlevania: Circle of the Moon
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....22. Juni

Geschicklichkeit

Kollege Ahmet konnte sich nur noch schwer vom GBA-Display lösen.

Titel: .....Chu Chu Rocket
Hersteller: .....Sega
Termin (D): .....Nicht bekannt

Sportspiel

Jens hat sich das Trikot übergestreift und an alte Sportstunden erinnert.

Titel: . . . .Dodge Ball Fighters
Hersteller: .....Atlus
Termin (D): .....Nicht bekannt

Rollenspiel

RPG-Experte Jean-Reiner hat das Spiel für euch unter die Lupe genommen.

Titel: .Dungeon Dice Monsters
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....Nicht bekannt

Wrestling

Der erste Wrestling-Titel für den GBA kann gleich voll und ganz überzeugen.

Titel: . . . .Fire Pro Wrestling A
Hersteller: .....Spike
Termin (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Ahmet ist für euch mit unglaublicher Geschwindigkeit über die Pisten gerast.

Titel: . .F-Zero MAXIMUM VELOCITY
Hersteller: .....Nintendo
Termin (D): .....22. Juni

Golf

Birdie oder doch eher Doppel-Bogey? Wir klären euch in unserem Test auf.

Titel: . . . . . .JGTO Golf Master
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....Nicht bekannt

Rennspiel

Ab dem 22. Juni können Rennspielfans auch in Deutschland an den Start gehen.

Titel: . . . . . .GT Championship
Hersteller: .....Kemco
Termin (D): .....22. Juni

Rennspiel

Dieser Funracer dürfte euch die Wartezeit auf *Mario Kart Advance* versüßen.

Titel: . . .Konami Krazy Racing
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....22. Juni

Geschicklichkeit

Dieser Launchtitel ist genau das Richtige für alle Knobelfans.

Titel: . . . . .Kuru Kuru Kururin
Hersteller: .....Konami
Termin (D): .....22. Juni

Rennspiel

Der Kultklassiker unter den Funracern ist leider kein Launchtitel für Deutschland.

Titel: . . . .Mario Kart Advance
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rollenspiel

Wir haben für euch die Monster gezähmt. Das Ergebnis gibt's in dieser Ausgabe.

Titel: . . . .Monster Guardians
Hersteller: . . . . . .Konami
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump & Run

Überraschung! Der Jump&Run-Titel ist nicht zum Deutschlandlaunch erhältlich.

Titel: .Pinobee: Quest of Heart
Hersteller: . . . . . .Hudson
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Baseball

US-Sport-Experte Jens hat sich Schläger und Handschuh geschnappt.

Titel: .Power Pro Kun Pocket 3
Hersteller: . . . . . .Konami
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump & Run

Der Protagonist ohne Gliedmaßen feiert am 22. Juni sein GBA-Debüt.

Titel: . . . . . .Rayman Advance
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Action

Die bekannten Comic-Charaktere haben ihren GBA-Auftritt im November.

Titel: . . .Scooby Doo and the Cyber Chase
Hersteller: . . . . . .THQ
Termin (D): . . . . . .Ende November

Adventure

Trotz Sprachhindernissen haben wir uns an die japanische GBA-Version getraut.

Titel: . . . . . .Silent Hill
Hersteller: . . . . . .Konami
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Nicht nur Sega-Fans freuen sich auf den ersten Auftritt des quirligen Igels.

Titel: . .Sonic the Hedgehog Advance
Hersteller: . . . . . .Sega
Termin (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Der gelenkige Superheld gibt sich noch dieses Jahr auf dem GBA die Ehre.

Titel: . .Spider-Man: Mysterio's Menace
Hersteller: . . . . . .Activision
Termin (D): 2001

Jump & Run

Versprüht die GBA-Neuauflage den Charme des Originals? Auf Seite 32 erfahrt ihr es.

Titel: . . .Super Mario Advance
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Skateboarding

Die ersten Bilder lassen Tony-Fans sehnsüchtig auf den Kalender blicken.

Titel: . .T. Hawk's Pro Skater 2
Hersteller: . . . . . .Activision
Termin (D): . . . . . .22. Juni

Action

Auch Tweety und sein Freundeskreis starten in Deutschland am 22. Juni.

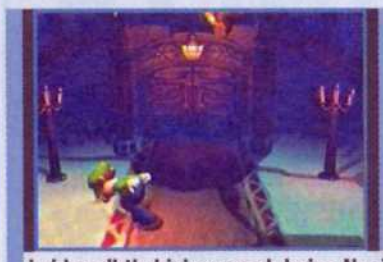
Titel: . .Tweety and the Magic Jewel
Hersteller: . . . . . .Kemco
Termin (D): . . . . . .22. Juni

GameCube-Lexikon

Titel	Genre	Hersteller	Veröffentlichung
Erscheint voraussichtlich 2001 in Japan (Deutschland: Frühjahr 2002)			
In einem Land vor unserer Zeit	Action-Adventure	Swing!	2001
Luigi's Mansion	Jump & Run	Nintendo	2001
Mario 128	Jump & Run	Nintendo	2001
Metroid	Action	Nintendo	2001
Picassio	Action-Adventure	Promethean Design	2001
Pokémon	Action	Nintendo	2001
Saffire	Action-Adventure	Saffire	2001
Star Wars: Rogue Squadron 2	Action	Lucas Arts	2001
Stunt Driver	Rennspiel	Climax	Ende 2001
The Road To El Dorado	Action-Adventure	Ubi Soft	2001
Thornado	Action	Factor 5	2001
Title Defense	Boxen	Climax	2001
Wave Race	Rennspiel	Nintendo	2001
W. D. The Jungle Book R.G.	Tanz-Simulation	Ubi Soft	2001
Zelda	Action-Adventure	Nintendo	2001
Angekündigte Titel ohne Termin			
Crash Bandicoot	Jump & Run	Konami	Nicht bekannt
Disney's Dinosaur	Action-Adventure	Ubi Soft	Nicht bekannt
Doshin the Giant	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
ISS	Fußball	Konami	Nicht bekannt
Jurassic Park III	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Matrix	Action-Adventure	Interplay	Nicht bekannt
Resident Evil Zero	Action-Adventure	Capcom	Nicht bekannt
The Thing	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Tiny Toons Adventures	Action	Swing!	Nicht bekannt
Too Human	Action	Silicon Knights	Nicht bekannt
Turok Revolution	Action	Acclaim	Nicht bekannt
VIP	Action	Ubi Soft	Nicht bekannt

Aktuelle GC-Entwicklungen

Welche GameCube-Spiele befinden sich derzeit gerade in der Entwicklung? Wir zeigen die wichtigsten und geheimsten Projekte!



Jump & Run

Leider gibt's bislang noch keine Neuigkeiten aus den schauerlichen Gemäuern.

Titel: . . . . . .Luigi's Mansion
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2001

Action

Nintendo lässt sich weiterhin Zeit mit einer endgültigen Klärung des Themas *Metroid*.

Titel: . . . . . .Metroid
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2001

Action-Adventure

Wann werden auf dem GC die Schmatzgeräusche der Zombies erschallen?

Titel: . . . . . .Resident Evil Zero
Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Action

Noch in diesem Jahr fliegen die Kampfpiloten ihre ersten GC-Einsätze.

Titel: . .SW Rogue Squadron 2
Hersteller: . . . . . .LucasArts
Release (D): 2001

Rennspiel

Können wir auf der E3 endlich die Motoren der Renner starten?

Titel: . . . . . .Wave Race
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2001

Rollenspiel

Ein *Zelda*-Titel für den GC ist so sicher wie das Amen in der Kirche.

Titel: . . . . . .Zelda
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): 2001

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

CHART ATTACK

1 Zelda: Majora´s Mask

2 Zelda: Ocarina of Time

3 Pokémon Stadium

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(15)	WWF No Mercy	N64	4
2.	(NEU)	Star Wars Episode I: Battle for Naboo	N64	1
3.	(NEU)	Scooby-Doo! Classic Creep Capers	N64	1
4.	(2)	Zelda: Majora's Mask	N64	4
5.	(9)	Die Welt ist nicht genug	N64	4
6.	(NEU)	Disneys Der König der Löwen 2	GBC	1
7.	(NEU)	Tiggers Honigjagd	N64	1
8.	(3)	Pokémon Gelb	GB	10
9.	(WE)	Mario Tennis	N64	3
10.	(1)	Pokémon Pinball	GBC	6
11.	(NEU)	Lego Insel 2	GBC	1
12.	(NEU)	Toy Story Racer	GBC	1
13.	(7)	Pokémon Rot/Blau	GB	13
14.	(5)	Pokémon Puzzle League	N64	2
15.	(NEU)	Return of the Ninja	GBC	1

In diesem Monat kann man wieder jede Menge Neueinstiege beobachten. An der Spitze der Neulinge haben sich die Gleiter von Star Wars Episode I: Battle for Naboo auf den 2. Platz geschoben. Dicht dahinter folg die Crew um den trotteligen Vierbeiner Scooby-Doo. Die Muskelberge von WWF No Mercy sind vom letzten Platz direkt an den Platz an der Sonne gerauscht. Link findet sich dagegen nur auf Platz 4 wieder. Bestes GB-Spiel unter den Neueinsteigern ist das Jump & Run Disneys Der König der Löwen 2 auf Rang 6.

Leserchartsn

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(1)	Zelda: Majora's Mask	N64	5
2.	(2)	Zelda: Ocarina of Time	N64	28
3.	(6)	Pokémon Stadium	N64	13
4.	(8)	Super Smash Brothers	N64	14
5.	(WE)	Rayman 2	N64	4
6.	(4)	Banjo-Kazooie	N64	28
7.	(WE)	Mario Party	N64	23
8.	(3)	Mario Party 2	N64	5
9.	(WE)	Die Welt ist nicht genug	N64	3
10.	(WE)	Pokémon Rot/Blau	GB	14
11.	(9)	Perfect Dark	N64	9
12.	(13)	Donkey Kong 64	N64	16
13.	(7)	Mario Tennis	N64	5
14.	(WE)	Turok 3: Shadow of Oblivion	N64	5
15.	(12)	Mario Kart 64	N64	12

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, GBC, GBA, GC) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die hier zu Lande noch nicht erhältlich sind. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

COMPUTEC MEDIA AG, N-ZONE, Kennwort: Charts, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Bestseller

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
		Bestseller Japan		
1.	(NEU)	Super Mario Advance	GBA	1
2.	(NEU)	Dragon Quest Monsters 2	GBC	1
3.	(NEU)	F-Zero MAXIMUM VELOCITY	GBA	1
4.	(NEU)	Kuru Kuru Kururin	GBA	1
5.	(NEU)	Power Pro Kun Pocket	GBA	1
		Bestseller USA		
1.	(NEU)	Paper Mario	N64	1
2.	(1)	Pokémon Gold/Silver	GB	5
3.	(WE)	Mario Tennis	N64	4
4.	(3)	Zelda: Majora's Mask	N64	5
5.	(2)	Donkey Kong 64	N64	9

Most Wanted

Platz	Vormonat	Titel	System	Monat
1.	(3)	Banjo-Tooie	N64	30
2.	(6)	Kirby 64: The Crystal Shards	N64	9
3.	(1)	Mario Party 3	N64	7
4.	(4)	Pokémon Gold/Silber	GB	14
5.	(WE)	Sin and Punishment	N64	3
6.	(10)	Mega Man 64	N64	4
7.	(8)	Indiana Jones and the Inf. M.	N64	5
8.	(WE)	Pokémon Crystal	GB	2
9.	(5)	Pokémon Stadium 2	N64	3
10.	(NEU)	Metroid	GC	1

Das N-Zone-Team

Wer steckt hinter der N-Zone? Wer schreibt die Artikel? Wer gestaltet die Seiten? Hier stellt sich unser Team kurz vor!

Hans Ippisch, 30 *Redaktionsdirektor*
Konnte sich vor allem für das knifflige Spielprinzip von *Mr. Driller 2* begeistern und drehte außerdem ausgiebige Runden bei *F-Zero MAXIMUM VELOCITY* und *Advance GT*.

Jens Quentin, 31 *Leitender Redakteur*
Hat sich beim Zocken von *Castlevania: Circle of the Moon* und *Konami Krazy Racing* im dunklen Zugabteil nichts sehnlicher als eine interne Lichtquelle im GBA gewünscht.

Jean-Reiner Jung, 29 *Redakteur*
Bekommt im Büro regelmäßig Besuch von seiner Freundin, die sich als passionierte Videospielerin natürlich für den Job ihres Lebensabschnittspartners interessiert.

Ahmet Iscitürk, 28 *Volontär*
Etabliert sich immer mehr als Pokémon-Experte und schreibt schon mit großem Eifer seine nächsten Logbuch-Einträge nieder. Zwischendurch entspannt er bei einer Runde *F-Zero MAXIMUM VELOCITY*.

Werner Spachmüller, 24 *Content Coordinator*
Fuhr zum Skifahren ins schöne Zillertal auf den Hintertuxer Gletscher. Am besten beherrschte er dort mit Abstand seine Spezialdisziplin, den so genannten „Einkehr-Schwung".

Alexandra Böhm, 25 *Senior Designer*
Entfloh dem Produktionsstress kurzerhand, indem sie eine Woche Urlaub in Frankreich machte. Ausgeruht und tatendurstig nahm sie dann sofort die neuesten Layout-Änderungen in Angriff.

Christian Harnoth, 30 *Senior Designer*
Urlaub ohne Ende! Anfang April verabschiedete sich auch Christian und flog nach Gran Canaria. Die Redaktion hofft auf spannende Erlebnisberichte, enthüllende Fotos und hübsche Souvenirs.

Redaktions-Charts

Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?

1. F-Zero MAXIMUM VELOCITY (GBA)
2. Castlevania: Circle of the Moon (GBA)
3. Super Mario Advance (GBA)
4. Mario Tennis (N64)
5. Conker's Bad Fur Day (N64)

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April 2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

Spiel des Monats

Game Boy Advance

F-Zero MAXIMUM VELOCITY

Seite 30

Geschwindigkeitsrausch garantiert! Die GBA-Neuauflage mischt das gewohnt rasante Renn-Feeling des Klassikers mit neuen, abgefahrenen Strecken und Mehrspielermodi. Die Redaktion lieferte sich packende Duelle mit heftigen Remplern und spannenden Positionsduellen. Lest auf Seite 30, warum dieser Titel in keiner Spielesammlung für den Game Boy Advance fehlen darf.

Alle Tests im Überblick

Nintendo 64

Aidyn Chronicles (Import Test) 28
Tiggers Honigjagd 29

Game Boy Advance

Advance GTA (Import Test) 42
Battle Network Rockman EXE (Import Test) 46
Castlevania: Circle of the Moon (Import Test) 36
Chu Chu Rocket (Import Test) 43
Dodge Ball Fighters (Import Test) 44
Dungeon Dice Monsters (Import Test) 45
Fire Pro Wrestling A (Import Test) 43
F-Zero MAXIMUM VELOCITY (Import Test) (N-ZONE HIT) 30
GT Championship (Import Test) 41
I'm an Airport Controller (Import Test) 46
JGTO Golf Masters (Import Test) 44
J-League Pocket (Import Test) 44
Konami Krazy Racing (Import Test) 36
Kuru Kuru Kururin (Import Test) 41
Momotarou Festival (Import Test) 46
Monster Guardians (Import Test) 46
Mr. Driller 2 (Import Test) 43
Napoleon (Import Test) 45
Pinobee: Quest of Heart (Import Test) 42
Power Pro Kun Pocket 3 (Import Test) 44
Silent Hill (Import Test) 43
Super Mario Advance (Import Test) 32
Tweety and the Magic Jewels (Import Test) 46
Winning Post (Import Test) 45

Game Boy Color

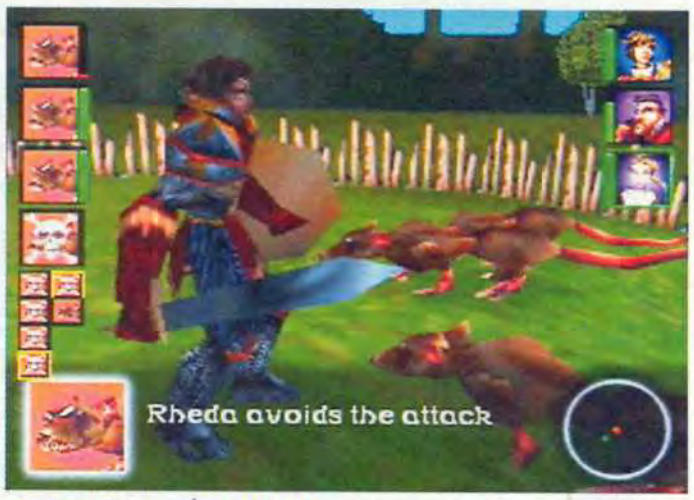
Action Man: Search for Base X 50
Der König der Löwen: Simbas großes Abenteuer 50
Road Champs BXS Stuntbiking (N-ZONE HIT) 48
Robin Hood 55
ROX 55
Scooby-Doo! Classic Creep Capers 55
Toy Story Racer 50
Ultimate Fighting Championship 50
Walt Disney's Alice in Wonderland 55

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe das Preview zu Aidyn Chronicles präsentieren durften, nehmen wir jetzt die fertige US-Fassung unter die Testlupe.

KRÄFTEMESSEN Alaron trainiert fleißig seine Kampfkünste.



FIESES RATTENPACK Die gemeinen Ratten können mit der Zeit ganz schön nerven!

- **Genre:** Rollenspiel
- **Spieler:** 1
- **Hersteller:** THQ
- **Internet:** www.thq.de

Storytechnisch hat sich im Vergleich zum Preview natürlich nichts geändert. Noch immer geht es darum, in der Rolle von Alaron monstergespickte Rollenspiel-Abenteuer zu bestehen.

Der Vollwaise wird im finsteren Wald von einer Horde Goblins attackiert und erleidet eine heimtückische Vergiftung. Er macht sich auf, um ein Heilmittel zu fin-den, und wird zur Hauptfigur einer Geschichte mit reichlich fiesen Monstern, mutigen Helden und eiskalten Bösewichtern. Mit eurer Party, welche bis zu vier Charaktere umfasst, marschiert ihr durch die dreidimensionale Echtzeit-Umgebung und liefert euch rundenbasierte Scharmützel mit allem, was im RPG-Universum Rang und Namen hat. Nach jedem Kampf erhalten eure Recken Goldstücke und Erfahrungspunkte, mit denen sie ihre Fähigkeiten verbessern können. Damit sich eure Party nicht zu sehr verausgabt, könnt ihr unterwegs eure Zelte aufschlagen, um euch von den Strapazen des Heldenlebens zu erholen. Ein tolles Feature ist auch der Tag-Nacht-Zyklus, der nicht nur der Atmosphäre dient. So ist es etwa sehr gefährlich, nachts durch einen dunklen Wald zu spazieren. Wer hingegen den gleichen Ort am Tag besucht, wird weitaus weniger angriffslustigen Monstern begegnen.

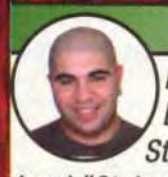
DÜSTERER GESELLE Was mag dieser Fiesling nur im Schilde führen?

ZWEISCHNEIDIGES SCHWERT

Obwohl *Aidyn Chronicles* viele positive Seiten hat, gibt es dennoch Unerfreuliches zu vermelden. Holprige Animationen und leichtes Ruckel-Scrolling sind da nur die Spitze des Eisbergs. Die gerade bei einem Rollenspiel häufig auftretenden Kämpfe sind in diesem Fall an Langeweile kaum zu überbieten und scheinen in Zeitlupe abzulau-fen. Auch das Design der verschiedenen Monster besticht oft durch unfreiwillige Komik. So bringen euch zum Beispiel beißwütige Ratten und vor allem die hässlichen Riesen-Fledermäuse eher zum Schmunzeln als zum Fürchten. Ohne die genannten Mängel hätte der Titel aber durchaus das Zeug zum Hit. Für Hardcore-Rollenspiel-Fans bleibt *Aidyn Chronicles* aufgrund mangelnder Alternativen dennoch empfehlenswert.

NATUR PUR Die Umgebung ist teilweise sehr schön geraten.

MEINE MEINUNG!



Nach der ausgiebigen Testsession waren wir hin- und hergerissen. Einerseits fasziniert uns Aidyn Chronicles mit seiner packenden Story und der riesigen 3D-Welt, aber aufgrund der zahlreichen Mankos büßt der Titel viel von seiner Atmosphäre ein. Für Rollenspiel-Freaks dürfte er trotzdem eine lohnenswerte Anschaffung sein! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:	Aidyn Chronicles: The First Mage
System:	Nintendo 64
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Save Game:	Controller Pak
Rumble-Pak-Unterstützung:	Ja
Expansion-Pak-Unterstützung:	Ja
Levels:	Entfällt
Preis:	DM 139,95
Hersteller:	THQ
Sprache:	Englisch
BRD-Veröffentlichung:	Mitte Mai
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

IMPORT

Grafik: 64%
Sound: 66%
Dauerspaß: 68%

Gesamtwertung: 65%

Beurteilung: *Stimmungsvolles Rollenspiel mit einigen Schwächen. Wir hätten ein bisschen mehr erwartet.*

DIE BESTEN FREUNDE Tigger hat mit so guten Freunden stets gut lachen.

TIGGERS HONIGJAGD

- **Genre**: Jump & Run
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Ubi Soft
- **Internet**: www.ubisoft.de

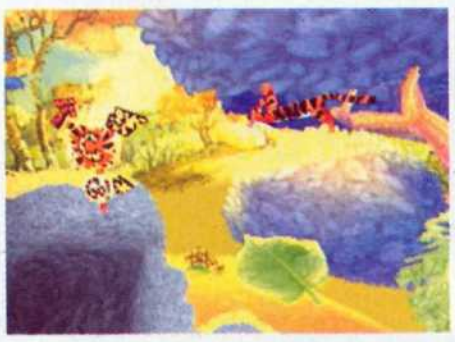
Wehe, wenn er losgelassen! Der quirlige Tigger saust durch den Hundert-Morgen-Wald, um Winnies Honigvorräte aufzustocken.

Aaaargh! Winnie Puhs Honigvorräte sind ausgegangen. Doch die Rettung naht in Form des springfidelen Tigger. Dem Kumpel Honig besorgen, das ist natürlich genau die Aufgabe, auf die unser Springinsfeld gewartet hat. Kann er doch nun endlich ungebremst durch den Hundert-Morgen-Wald hüpfen, wie es halt angeborene Tigger-Art ist. An dieser Stelle übernehmt ihr die Steuerung des hibbeligen Plüschtiers und sucht den riesigen Wald nach der klebrigen Süßspeise ab. Am Anfang eines Levels gibt die kluge Eule die Anzahl der Honigtöpfe vor, die gefunden werden müssen, und erklärt an dessen Ende die Aufgabe für bestanden oder nicht. Solltet ihr zu wenig gefunden haben, heißt es, nochmal in den abgelegensten Winkeln suchen, damit das Plansoll erfüllt ist. Die Landschaft ist in 3D-Grafik gehalten, wobei ihr allerdings festgelegten Pfaden folgt. Anfangs beherrscht unser Held noch keinerlei Sonderfähigkeiten. Diese kommen erst mit der Zeit hinzu, wenn ihr andere Waldbewohner in kleinen Minispielen besiegt habt. Diese bieten zwar nicht mehr als eine Senso-Variante oder das alte Schere-Stein-Papier-Spiel, sorgen teilweise aber durch einen Vier-Spieler-Modus doch für Laune. *Tiggers Honigjagd* spielt sich angenehm flüssig und wird durch den extra leichten Schwierigkeitsgrad besonders jüngere Spieler an den Controller fesseln. Die Grafik ist für ein Spiel, das ohne Expansion Pak auskommt, erste Sahne und lässt euch in bunten Disney-Farben schwelgen. Meckern kann man nur über den geringen Umfang und den – für ältere Tigger-Fans – allzu leichten Schwierigkeitsgrad des Moduls. Geübte Gamer werden somit schon recht schnell die Endsequenz zu sehen bekommen.

Jean-Reiner Jung

HERBSTSTÜRME Dieses Biest macht eine ganze Menge Wind.

HOL DAS STÖCKCHEN Winnie Puh lädt zum Stockweitwurf ein.



FREIFLUG Echte Tigger können auch kurze Strecken fliegen.

GEFUNDEN Tigger entdeckt versteckte Plattformen.

WEGMARKIERUNG Die Töpfe weisen den Weg in ein Versteck.

BEWERTUNG

Titel:	Tiggers Honigjagd
System:	Nintendo 64
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4
Save Game:	Batterie
Rumble-Pak-Unterstützung:	Nein
Expansion-Pak-Unterstützung:	Nein
Levels:	9
Preis:	DM 119,95
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Disney Interactive
Sprache:	Deutsch
Schwierigkeitsgrad:	Leicht
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 79%
Sound: 76%
Dauerspaß: 77%

Gesamtwertung: **78%**

Beurteilung: Putziges Disney-Jump&Run mit guter Spielbarkeit, aber zu geringem Umfang.

MEINE MEINUNG!

Ich fand es immer erstaunlich, was für eine große Fangemeinde der springfidele Tigger in meinem Freundeskreis hat. Mit Tiggers Honigjagd kann ich diese Begeisterung endlich nachvollziehen. Die Quirligkeit des Hula-Hoppla-Hüpfers ist sofort ansteckend und die gute Spielbarkeit steuert ihren Teil zum positiven Gesamteindruck bei. Allerdings lässt der Umfang bei diesem kinderleichten Schwierigkeitsgrad extrem zu wünschen übrig. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

Klingt ganz schön schwer?

Einfach bestellen:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 222 Mo.-Fr. 8.30–22.30 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

LAUNCH-TITEL Deutschland

JETZT WIRD ES KRITISCH Noch ein Rempler und euer schöner Flitzer ist schrottreif.

VORSICHT WILDWECHSEL! Hier kreuzen keine Rehe, sondern Boliden die Fahrbahn.

TOLLE TECHNIK Auch bei hohem Gegneraufkommen bleibt die Framerate flüssig!

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): 22. Juni

N-ZONE HIT

F-ZERO MAXIMUM VELOCITY

➤ Genre
Rennspiel
➤ Spieler
1-4
➤ Hersteller
Nintendo
➤ Internet
www.nintendo.co.jp

Highspeed-Fans waren skeptisch. Ist es möglich, den genialen Geschwindigkeitsrausch von F-Zero auf einem Handheld zu erzeugen? Schnallt euch an und lest weiter!

Vor über zehn Jahren veröffentlichte Nintendo einen Meilenstein für das SNES. Das futuristische Rennspiel *F-Zero* sorgte nicht nur hier zu Lande für reihenweise offene Münder und erfreute die Konsolenspieler-Gemeinde mit bis dato unerreichter, pfeilschneller Grafik. Der Spieler raste mit Wahnsinns-Geschwindigkeit durch haarsträubende Kurse, flog mit Karacho über gefährliche Sprungschanzen und versuchte seine zahlreichen Gegner durch fahrerische Höchstleistungen hinter sich zu lassen. Jahre später erlebte der Titel als *F-Zero X* sein furioses Comeback auf dem Nintendo 64. Jetzt endlich werden auch Handheld-Freaks mit einer Umsetzung beglückt, die es wahrlich in sich hat. Gleich eines vorweg: *F-Zero* ist keine 1:1-Umsetzung des SNES-Originals. Böse Zungen behaupteten, dass Nintendo einfach den Uralt-Klassiker auf das Handheld portiert hätte, ohne Neuerungen einzubauen. Doch schon ein kleiner Blick ins Spiel beweist das Gegenteil. Auch wenn der Titel dem des SNES in grafischer Hinsicht wie aus dem Modul geschnitten ist, haben wir es mit einem komplett anderen Spiel zu tun. So werden vor allem *F-Zero*-Veteranen bemerken, dass das Handling der Boliden jetzt weitaus mehr Fingerspitzengefühl erfor-

CYBER-RACING DER SPITZENKLASSE! Die Serie ist nicht umsonst bei allen Highspeed-Fans beliebt!

YIPPIEH! Bei den riesigen Hüpfern kommt Freude auf!

GLEICH IST HIER SCHLUSS! Es wird Zeit die Energie aufzuladen.

INFO

MEHRSPIELER-FREUDEN

Zweifelsohne stellt der Multiplayer-Modus das absolute Highlight dar. Es gibt hier zwei Optionen. Wenn ihr vier Module parat habt, dann wählt ihr Multi-Cartridge Vs. Im Gegensatz zu Single-Cartridge Vs habt ihr hier vollen Zugriff auf Fahrzeuge und Strecken. In der N-Zone-Redaktion legten die Multiplayer-Battles den Arbeitsbetrieb für Stunden lahm! Wenn ihr nur ein Modul zur Verfügung habt, müsst ihr eure Auswahl auf ein Fahrzeug und nur eine Strecke (Silence) beschränken. Auch die Hintergrundmusik fehlt im Single-Cartridge Vs, aber trotz dieser Einschränkungen bekommt ihr auch hier Party-Spaß pur!

AUFSTELLUNG Hier seht ihr die Fahreraufstellung im Vs-Mode.

GLEICH GEHT'S AB! Gleich beginnt das heiße Rennen!

BLITZSCHNELL Über 500 Kmh sind hier keine Seltenheit.

FAHR MAL RECHTS RAN! Auf dem grünen Seitenstreifen könnt ihr eure Energie auffüllen.

DAS TUT WEH! Wer mit über 400 Sachen in eine Bande rauscht, lebt auf die Dauer gefährlich.

dert als beim Original. Nur wenn ihr schnelle Reaktionen an den Tag legt und sämtliche Steuerungsfinessen ausnutzt, könnt ihr auch in höheren Rennklassen bestehen. So spielen gerade die L- und R-Tasten beim Handling der schnittigen Flitzer eine große Rolle. Um zum Beispiel eine scharfe Rechtskurve unbeschadet zu meistern, müsst ihr zusätzlich den R-Knopf drücken, damit sich euer Gefährt noch stärker in die Kurven legt. Auch *F-Zero*-Neulinge dürften aber nach einigen Trainingsrunden erste Erfolge verbuchen können. Gerade diese steuerungstechnischen Finessen machen einen großen Teil des Reizes aus. Während ihr zuerst noch unbeholfen durch die Kurse eiert, entwickelt ihr euch mit der Zeit zum absoluten Racing-Crack. Die Lernkurve des Titels ist perfekt an euer Können angepasst. Die Anfangsstrecken sind da nur zum Aufwärmen gedacht, danach geht es erst richtig zur Sache! So werdet ihr in späteren Cups auf dem Crater-Land-Kurs mit Energiefeldern konfrontiert, die euer Vehikel nach links oder rechts ziehen. Noch fieser geht es im Knight-Cup zur Sache: Auf dem Synobazz-Track sind einzelne Streckenteile mit Minen versehen. Kollisionen bringen euch gehörig ins Schleudern und kosten massig Energie, also solltet ihr einen großen Bogen um die gemeinen Dinger machen!

Ahmet Iscitürk

MACHINE DATA Hier könnt euren Lieblings-Gleiter auswählen.

ÜBER DEN WOLKEN Riesensprünge sind nicht selten!

MEINE MEINUNG!

F-Zero Advance: MAXIMUM VELOCITY ist ein Titel, der sein volles Potenzial erst nach einigen Test-Runden entfaltet. Wer auf anspruchsvolles Handling und herausforderndes Streckendesign steht, ist hier goldrichtig. Für Gelegenheitszocker ist das Game jedoch nicht uneingeschränkt zu empfehlen. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

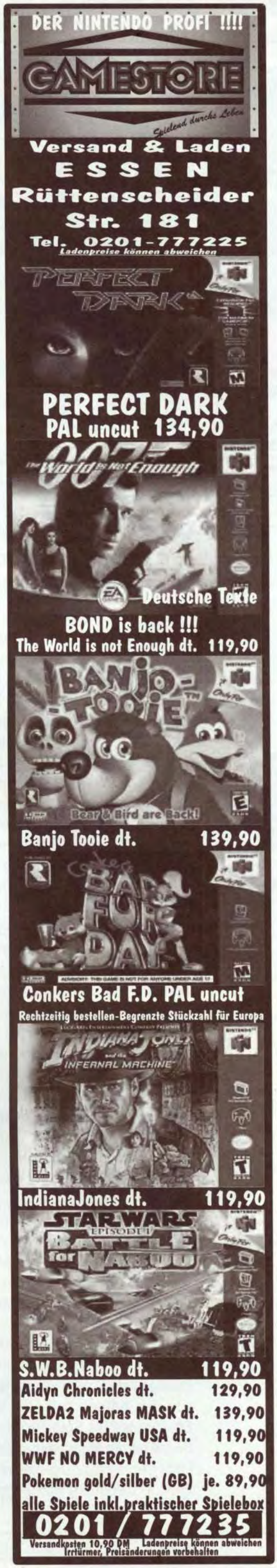
Titel:.....F-Zero MAXIMUM VELOCITY
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rennspiel
Spieler: .....1-4 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .....Ja
Speichern:.....Batterie
Levels:.....15+
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Japanisch
BRD Veröffentlichung: .....22. Juni
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache: .....Gering

Grafik: 84%
Sound: 82%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: **85%**

IMPORT

Beurteilung: Geschwindigkeitsrausch für unterwegs. Auch auf dem GBA ist F-Zero ein Top-Hit!



MUTIG MUTIG Mit neuen Attacken stellt sich Mario der Herausforderung.

LAUNCH-TITEL Deutschland

SUPER MARIO ADVANCE

Eine neue Nintendo-Konsole schreit auch nach einem neuen Mario-Titel. Super Mario Advance ist aber nicht wirklich neu.

Genre
Jump & Run
Spieler
1-4 Spieler
Hersteller
Nintendo
Internet
www.nintendo.com

Wie spielt man Mario? Ganz einfach! Man läuft von links nach rechts und setzt mit einem gezielten Sprung die Gegner außer Gefecht. Bei *Super Mario Advance* jedoch nicht! Auf dem kleinen Modul befinden sich nämlich die beiden spielerischen Ausrutscher der *Mario*-Serie. Der Erstling *Mario Bros.* und das ungewöhnliche *Super Mario Bros. 2*. Beide Spiele haben nicht die bekannte Sprungattacke und *Mario*-Fans dürfen sich auf einige Umstellungen gefasst machen. Springt ihr bei *Super Mario Bros. 2* auf einen Feind, passiert erst mal gar nichts und euer Held wird munter durch die Gegend getragen. Ein Druck auf die B-Taste dreht den Spieß aber um: Prompt wird der Gegner auf die Schultern gelupft und kann als Wurfgeschoss gegen andere Unholde missbraucht werden. Wer auf Nummer sicher gehen will, kann auch flugs Knollen aus dem Boden rupfen und mit denen werfen. Die interessante Variation des *Mario*-Spielsystems geht durch sieben Welten zu je drei Abschnitten und kann mit vier Charakteren in Angriff genommen werden, wobei ihr zu Beginn jedes Abschnittes den Protagonisten wechseln dürft. Jeder der Helden bringt andere Fähigkeiten ins Spiel. Prinzessin Peach ist die Weitsprungexpertin, Luigi der Hochsprungmeister und Pilzkopf Toad rennt wie ein geölter Blitz. Oberheld Mario geht am ausgewogensten an den Start und bietet sich als einsteigerfreundlicher Allround-Charakter an. Denkt man anfangs noch, nur eine schlichte Umsetzung der *Super Mario Allstars*-Version von *Super Mario Bros. 2* vor sich zu haben, wird man schnell eines Besseren belehrt. Viele kleine Details wurden hinzugefügt. So gibt es jetzt einige 3D-Spielereien, neue Gegner und Sprachausgabe. Neu sind auch die versteckten Münzen, die zum ausgedehnten Levelerforschen anregen. Während *Super Mario Bros. 2* mit großen Welten lockt, geht es bei *Mario Bros.* gemütlicher zu. In dem simplen Spielprinzip befreit ihr die Kanalisation von Ungeziefer, indem ihr gegen die Decke springt und dadurch die Insekten betäubt. Im Einzelspielermodus stellt sich schnell das große Gähnen ein, während der Mehrspielermodus durchaus zu unterhalten weiß.

Jean-Reiner Jung

ANGETRETEN Schon in der Charakterauswahl wird mit 3D-Effekten gespielt. Jeder der Nintendo-Stars hat individuelle Eigenschaften.

SHY GUY Die Masken-Mieslinge gibt es jetzt auch in groß.

HI! HI! HI! Das Grinsen wird den Gegnern gleich vergehen.

REKORDERNTE Diese riesige Rübe hat verheerende Wirkung.

MEINE MEINUNG!

Zwei Mario-Spiele auf einem Modul! Heißa! Was kann schöner sein? Doch den beiden Oldies merkt man das hohe Alter stark an. Vor allem Mario Bros. hat seine Existenz nur noch dem neuen Mehrspielermodus zu verdanken. Super Mario Bros. 2 habe ich schon zu NES- und Super-Nintendo-Zeiten für den Ausrutscher der Serie gehalten. Man merkte dem Teil doch zu sehr an, dass es ein völlig anderes Spiel war, welches nur mit den Mario-Charakteren umgemodelt wurde. Doch hier hat die Rundum-Erneuerung viel Gutes bewirkt und es entsteht nun endlich das klassische Mario-Feeling. Bleibt nur noch die Frage: Wann erscheint das erste echte Mario-Spiel auf dem neuen Game Boy?

Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Super Mario Advance
System:	Game Boy Advance
Genre:	Jump & Run
Spieler:	1-4 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus:	Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:	Nein
Speichern:	Batterie
Levels:	7 Welten
Preis:	Ca. DM 80.-
Hersteller:	Nintendo
Sprache:	Japanisch
Deutschland-Termin:	22. Juni
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 77%
Sound: 84%
Dauerspaß: 83%
Gesamtwertung: **83%**
IMPORT

Beurteilung: Renovierung erfolgreich! Der Game Boy Advance erhält die beste Version der Mario-Oldie-Spiele.

DAS ABENTEUER BEGINNT!

Endlich siehst du, wie Buzz Lightyear zu DEM Helden wird, den du aus den Toy-Story-Kinofilmen kennst. In diesem vollängigen Spielfilm befindet sich Captain Buzz Lightyear im Kampf gegen den mächtigen Imperator Zurg. Wird es Buzz und seinen Freunden gelingen, durch Teamgeist und Kreativität die ganze Galaxie vor dem Bösewicht Zurg zu retten?
Viel Action und intergalaktischer Spaß sind in dieser Achterbahnfahrt quer durchs Universum mit dem beliebtesten Space Ranger garantiert!

© Disney/Pixar Animation Studios

DISNEY DVD

DISNEY VIDEOS

Ab 3. Mai exklusiv auf Video und DVD!

Mehr Spaß und Abenteuer mit Disney unter www.disney.de

Am liebsten lese ich ihre SMS.

www.viva.tv

BOROS

LAUNCH-TITEL Deutschland

▮ BLUTDURST Dracula macht auch vor dem GBA nicht Halt.

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Holzpfähle spitzen und Knoblauch kaufen – am 22. Juni kommt Graf Dracula!

➤ Genre
Action
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
Konami
➤ Internet
www.konami.de

Mit der GBA-Umsetzung der düsteren Vampirjagd kehrt Konami (endlich) zur klassischen 2D-Ansicht zurück. Als Nathan Grabes macht ihr euch auf, den Fürsten der Dunkelheit ein für alle Mal zurück in die Gruft zu schicken. Anfangs nur mit der bekannten Peitsche ausgestattet, findet ihr in den von grausigen Geschöpfen bevölkerten Schlossanlagen neben Waffen wie einem Kreuz, Weihwasser oder einer Axt auch spezielle Items, die das Vorankommen im Anwesen des Schreckens erleichtern. So kann man mit neuem Schuhwerk Wände erklimmen oder mithilfe eines Amuletts höher springen. In einem RPG-ähnlichen Status-Screen rüstet ihr euren Helden aus und informiert euch über seinen Zustand. Durch Drücken der L-Taste aktiviert ihr die DDS-Kräfte, die dem Vampirjäger spezielle Fähigkeiten verleihen. Im Kampf mit einem der zahlreichen, Angst einflößenden Bossgegner schwingt man dann beispielsweise eine brennende Peitsche, die eine größere Wirkung erzielt.

Jens Quentin

▮ UMSTELLT Im Schloss lauern euch grausige Bossgegner auf.

▮ LUFTKAMPF Diesem Mönch brennt bald die Kutte.

MEINE MEINUNG!

Konami hat sich auf alte Stärken der traditionsreichen Gruselsaga besonnen. Als Ergebnis erhält man eine atmosphärisch packende Mixtur aus Jump&Run- und Action-Spiel mit leichtem RPG-Einschlag. Highlight des Spiels ist neben den liebevoll gestalteten Monstren der superbe Soundtrack, der schon allein für Gänsehaut sorgt. Markiert euch den 22. Juni blutrot im Kalender, den grandiosen Auftritt des Vampirfürsten sollte keiner verpassen! Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: ....Castlevania: Circle of the Moon
System:.....Game Boy Advance
Genre: .....Action
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern: .....Batterie
Levels: .....Entfällt
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Konami
Sprache: .....Japanisch
Deutschland-Termin: .....22. Juni
Import aus: .....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 77%
Sound: 86%
Dauerspaß: 84%
Gesamtwertung: 84%
IMPORT

Beurteilung: Castlevania: Circle of the Moon setzt die Tradition des Klassikers eindrucksvoll fort.

KONAMI KRAZY RACING

Konami bringt mit Krazy Racing den ersten GBA-Funracer an den Start.

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

➤ Genre
Rennspiel
➤ Spieler
1-4
➤ Hersteller
Konami
➤ Internet
www.konami.de

Während alle Welt sich wundert, warum *Mario Kart Advance* weder in Japan noch in Deutschland zu den Launchtiteln gehört, hat Konami die Gunst der Stunde genutzt, um sein Rennspiel aus der Garage zu rollen. Dabei sind Ähnlichkeiten zum berühmten Vorbild vom Start weg unübersehbar. Was für *Mario Kart* Bowser, Toad und Wario, ist für Konami Goemon, Dracula oder der Ninja aus *Metal Gear Solid*. Die Charaktere unterscheiden sich natürlich auch hinsichtlich ihres Fahrstils. Im Meisterschaftsmodus geht ihr auf Pokaljagd, wobei man für spätere Turniere eine Fahrerlaubnis benötigt. Diese erlangt man, indem man Bestzeiten unterbietet oder Rennen gegen einen anderen Fahrer gewinnt. Zahlreiche Specials wie ein Turboschub, Lenkraketen oder Ölpfützen sorgen gerade im Vierspielermodus für Spielspaß.

Jens Quentin

▮ SCHLAGLOCH Die Strecken warten mit fiesen Fallen auf.

▮ FREIFLUG Über den See kommt man nur mit der Sprungschanze.

MEINE MEINUNG!

Hier gilt mal wieder das Motto: „Lieber gut geklaut als schlecht selbst erfunden!". Mario-Kart-Fans finden vom Powerdrift bis zum Hüpfer alle bekannten Gameplay-Eigenschaften vor. Allein die Strecken sind mit mehr Gemeinheiten gespickt als beim Funracer-Urvater. Insgesamt der ideale Titel, um bis Mario Kart Advance in Übung zu bleiben. Jens

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....Konami Krazy Racing
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern: .....Batterie
Levels: .....16+ Kurse
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Konami
Sprache: .....Japanisch
Deutschland-Termin: .....22. Juni
Import aus: .....Japan
Störfaktor Sprache:.....Mittel

Grafik: 79%
Sound: 76%
Dauerspaß: 85%
Gesamtwertung: 83%
IMPORT

Beurteilung: Gelungener Funracer mit bewährten Zutaten und bekannten Charakteren.

LAUNCH-TITEL Deutschland

▮ METAL GEAR Der Ninja drückt mächtig aufs Gas.

Conker's BAD FUR DAY™

PARENTAL ADVISORY

EXPLICIT HUMOUR

NINTENDO 64

RAREWARE™

THQ

TM & © 2001 Rare. Rareware logo is a trademark of Rare.

N-ZONE

GOLD SILBER LOGbuch

DIE 100 N
POKÉN

#154

Meganie
Endivie ➤➤ Lorblatt ➤➤ Meganie

#155

Feurigel
Feurigel ➤➤ Igelavar ➤➤ Tornupto

#156

Igelavar
Feurigel ➤➤ Igelavar ➤➤ Tornupto

#157

Tornupto
Feurigel ➤➤ Igelavar ➤➤ Tornupto

#158

Karnimani
Karnimani ➤➤ Tyracroc ➤➤ Impergator

#159

Tyracroc
Karnimani ➤➤ Tyracroc ➤➤ Impergator

#160

Impergator
Karnimani ➤➤ Tyracroc ➤➤ Impergator

#168

Ariados
Webarak ➤➤ Ariados

#169

Iksbat
Zubat ➤➤ Goldbat ➤➤ Iksbat

#170

Lampi
Lampi ➤➤ Lanturn

#171

Lanturn
Lampi ➤➤ Lanturn

#172

Pichu
Pichu ➤➤ Pikachu

#173

Pii
Pii ➤➤ Piepi ➤➤ Pixi

#174

Fluffeluff
Fluffeluff ➤➤ Pummeluff ➤➤ Knuddeluff

#182

Blubella
Myrapla ➤➤ Duflor ➤➤ Blubella

#183

Marill
Marill ➤➤ Azumarill

#184

Azumarill
Marill ➤➤ Azumarill

#185

Mogelbaum

#186

Quaxo
Quapsel ➤➤ Quaputzi

#187

Hoppspross
Hoppspross ➤➤ Hubelupf ➤➤ Papungha

#188

Hubelupf
Hoppspross ➤➤ Hubelupf ➤➤ Papungha

#196

Psiana
Evoli ➤➤ Psiana

#197

Nachtara
Evoli ➤➤ Nachtara

#198

Kramurx

#199

Laschoking
Flegmon ➤➤ Laschoking

#200

Traunfugil

#201

Icognito

#202

Woingenau

#210

Granbull
Snubbull ➤➤ Granbull

#211

Baldorfish

#212

Scherox
Sichlor ➤➤ Scherox

#213

Pottrott

#214

Skaraborn

#215

Sniebel

#216

Teddiursa
Teddiursa ➤➤ Ursaring

#224

Octillery
Remoraid ➤➤ Octillery

#225

Botogel

#226

Mantax

#227

Panzaeron

#228

Hunduster
Hunduster ➤➤ Hundemon

#229

Hundemon
Hunduster ➤➤ Hundemon

#230

Seedraking
Seeper ➤➤ Seemon ➤➤ Seedraking

#238

Kussilla
Kussilla ➤➤ Rossana

#239

Elekid
Elekid ➤➤ Elektek

#240

Magby
Magby ➤➤ Magmar

#241

Miltank

#242

Heiteira
Chameira ➤➤ Heiteira

#243

Raikou

#244

Entei

NEUEN MON

SCHNAPP! Wir haben es vollbracht und servieren euch voller Stolz unseren kompletten deutschen Pokédex! Es war ein hartes Stück Arbeit für unsere Poké-Experten, aber für unsere lieben Leser ist uns nichts zu schwer!

Pokémon
Schnapp' sie Dir alle!™

= Dieses Pokémon ist nur in der **Silbernen Edition** enthalten.

= Dieses Pokémon ist nur in der **Goldenen Edition** enthalten.

= Dieses Pokémon ist in **beiden Editionen** enthalten.

#152 **Endivie**
Endivie ➤➤ Lorblatt ➤➤ Meganie

#153 **Lorblatt**
Endivie ➤➤ Lorblatt ➤➤ Meganie

#161 **Wiesor**
Wiesor ➤➤ Wiesenior

#162 **Wiesenior**
Wiesor ➤➤ Wiesenior

#163 **Hoothoot**
Hoothoot ➤➤ Noctuh

#164 **Noctuh**
Hoothoot ➤➤ Noctuh

#165 **Ledyba**
Ledyba ➤➤ Ledian

#166 **Ledian**
Ledyba ➤➤ Ledian

#167 **Webarak**
Webarak ➤➤ Ariados

#175 **Togepi**
Togepi ➤➤ Togetic

#176 **Togetic**
Togepi ➤➤ Togetic

#177 **Natu**
Natu ➤➤ Xatu

#178 **Xatu**
Natu ➤➤ Xatu

#179 **Voltilamm**
Voltilamm ➤➤ Waaty ➤➤ Ampharos

#180 **Waaty**
Voltilamm ➤➤ Waaty ➤➤ Ampharos

#181 **Ampharos**
Voltilamm ➤➤ Waaty ➤➤ Ampharos

#189 **Papungha**
Hoppspross ➤➤ Hubelupf ➤➤ Papungha

#190 **Griffel**

#191 **Sonnkern**
Sonnkern ➤➤ Sonnflora

#192 **Sonnflora**
Sonnkern ➤➤ Sonnflora

#193 **Yanma**

#194 **Felino**
Felino ➤➤ Morlord

#195 **Morlord**
Felino ➤➤ Morlord

#203 **Girafarig**

#204 **Tannza**
Tannza ➤➤ Forstellka

#205 **Forstellka**
Tannza ➤➤ Forstellka

#206 **Dummisel**

#207 **Skorgla**

#208 **Stahlos**
Onix ➤➤ Stahlos

#209 **Snubbull**
Snubbull ➤➤ Granbull

#217 **Ursaring**
Teddiursa ➤➤ Ursaring

#218 **Schneckmag**
Schneckmag ➤➤ Magcargo

#219 **Magcargo**
Schneckmag ➤➤ Magcargo

#220 **Quiekel**
Quiekel ➤➤ Keifel

#221 **Keifel**
Quiekel ➤➤ Keifel

#222 **Corasonn**

#223 **Remoraid**
Remoraid ➤➤ Octillery

#231 **Phanpy**
Phanpy ➤➤ Donphan

#232 **Donphan**
Phanpy ➤➤ Donphan

#233 **Porygon2**
Porygon ➤➤ Porygon2

#234 **Damhirplex**

#235 **Farbeagle**

#236 **Rabauz**
Rabauz ➤➤ Kicklee, Nockchan, Kapoera

#237 **Kapoera**
Rabauz ➤➤ Kicklee, Nockchan, Kapoera

#245 **Suicune**

#246 **Larvitar**
Larvitar ➤➤ Pupitar ➤➤ Despotar

#247 **Pupitar**
Larvitar ➤➤ Pupitar ➤➤ Despotar

#248 **Despotar**
Larvitar ➤➤ Pupitar ➤➤ Despotar

#249 **Lugia**

#250 **Ho-Oh**

#251 **Celebi**

Nintendo © 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

LET THE $*%T HIT THE FAN

LAUNCH-TITEL Deutschland

GT CHAMPIONSHIP

Kemco möchte in der Rennspiel-Liga ganz vorne mitmischen. Ob es für die Pole-Position reicht, lest ihr in unserem Test.

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1-4
- **Hersteller:** Kemco
- **Internet:** www.kemco-games.com

Bei diesem Racer dürft ihr auf zahlreichen Original-Rennstrecken mächtig Gas geben. Ihr liefert euch heiße Fahrduelle auf dem Suzuka-Kurs oder dreht auf dem Fuji Speedway eure Time-Attack-Runden. Auch bei den Fahrzeugen greift ihr auf reale Karossen von namhaften japanischen Herstellern zurück. Im Set-up dürft ihr kleinere Änderungen an den Fahrzeug-Einstellungen vornehmen, um das Maximale aus eurer Mühle rauszuholen. Auch wenn das Ganze bisher sehr viel versprechend klingt, macht sich spätestens bei der ersten Testrunde Ernüchterung breit. Das Fahrverhalten der Boliden ist alles andere als perfekt und auch die optische Gestaltung der Kurse ging in die Hose. Im Gegensatz zu MTOs *Advance GTA* wird hier keine echte 3D-Sicht geboten. Die obere Hälfte des Screens besteht aus einer einfachen Textur-Tapete, die scheinbar auf die Rennstrecke geklebt wurde. Da helfen auch Strecken-Editor, Mehrspielermodus und Mobile-Adapter-Unterstützung nicht mehr viel.

Ahmet Iscitürk

RUTSCHPARTIE Auf nasser Fahrbahn ist Vorsicht geboten.

PS-MONSTER Die flotten Renner haben mächtig Power!

MEINE MEINUNG!

Das war wohl nix! Kemcos GBA-Racer ist in jeder Hinsicht durchschnittlich. Dieses Game ist wirklich nur absoluten Fans der japanischen GT Association zu empfehlen. Alle anderen sollten vorher dringend Probe spielen. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....GT Championship
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1-4 (Connector Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern:.....Batterie
Levels:.....6+ Kurse
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Kemco
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:.....22. Juni
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....Gering

Grafik: 65%
Sound: 69%
Dauerspaß: 51%
Gesamtwertung: **54%**

IMPORT

Beurteilung: Mittelmäßiger Handheld-Racer mit Pseudo-Realitätsanspruch. Für Fans!

LAUNCH-TITEL Deutschland

KURU KURU KURURIN

Was für eine erfrischend neue Story! Eure knuddeligen Freunde wurden von finsteren Mächten entführt und ihr müsst sie retten. Vorsicht Suchtgefahr!

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

- **Genre:** Geschicklichkeit
- **Spieler:** 1-4
- **Hersteller:** Nintendo
- **Internet:** www.nintendo.co.jp

Die Story gewinnt zwar keinen Innovationspreis, aber dafür ist das Spielprinzip umso gelungener. *Kuru Kuru Kururin* ist ein levelbasiertes Geschicklichkeitsspiel, in dem ihr einen rotierenden Stab durch knifflige Parcours manövrieren müsst. Das Ganze klingt aber einfacher, als es ist. Denn jedes Mal, wenn ihr die Bande berührt, verliert ihr eines eurer drei Herzen und euch werden drei Strafsekunden aufgebrummt. Die zahlreichen Hindernisse in Rekordzeit zu überwinden, erfordert wirklich einiges an Fingerspitzen-Gefühl. Da heutzutage ohne Extra-Items gar nix läuft, könnt ihr auch diverse Goodies einsammeln, mit denen ihr euren Stab modifizieren könnt. Im Mehrspielermodus geht mit nur einem Modul auch zu viert die Post ab. Leider sind sämtliche Texte in Japanisch, wodurch fleißiges Ausprobieren der einzelnen Menü-Punkte Pflicht ist.

Ahmet Iscitürk

MEHRSPIELERFREUDEN Auch zu viert geht es mächtig ab!

VORSICHT! Wie es scheint, hat der kleine Piepmatz Blähungen.

MEINE MEINUNG!

Kuru Kuru Kururin brilliert durch sein erfrischend einfaches Spielprinzip. Gelegenheitszocker und Spieleprofis dürften gleichermaßen begeistert sein. Die Grafik nutzt die GBA-Power zwar bei weitem nicht aus, aber bei diesem Titel kann man das locker verschmerzen. *Ahmet*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:.....Kuru Kuru Kururin
System:.....Game Boy Advance
Genre: .....Geschicklichkeit
Spieler: .....1-4 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern:.....Batterie
Levels:.....30+
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:.....22. Juni
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....Mittel

Grafik: 70%
Sound: 73%
Dauerspaß: 81%
Gesamtwertung: **81%**

IMPORT

Beurteilung: Spaßiger Geschicklichkeitskick mit Suchgarantie. Vor allem zu viert eine Riesengaudi!

ADVANCE GTA

Realistisches Fahrverhalten bei einem Autorennspiel auf einem Handheld? Advance GTA macht's möglich!

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

- **Genre:** Rennspiel
- **Spieler:** 1-2
- **Hersteller:** MTO
- **Internet:** www.nintendo.com

Wer den Game Boy bis jetzt immer nur mit unrealistischen Fun-Racern in Verbindung brachte, wird von *Advance GTA* eines Besseren belehrt. 48 Autos mit den Lizenzen namhafter japanischer Hersteller wie Toyota, Nissan oder Mazda wurden auf das Modul gequetscht und warten darauf, von euch über ein Dutzend kurvenreicher Pisten gelenkt zu werden. Anfangs stehen euch nur zwölf der Wagen und der Beginners-Cup zur Verfügung. Weitere Strecken werden erst mit Spitzenplatzierungen freigeschaltet. Besondere Motivation bietet die Tuningmöglichkeit der Fahrzeuge, denn neben einem Pokal mischt sich des Öfteren auch ein Zubehörteil unter die Siegesprämie. Das Fahrverhalten ist so realistisch, wie man es auf einer Handheld-Konsole möglich machen kann. Nur wer gezielt mit Gas, Bremse und Lenkung spielt, hat auch den Hauch einer Chance, einen Blumentopf zu gewinnen. Die Grafik besticht durch nette 3D-Effekte, die allerdings nicht über Super-Nintendo-Niveau hinausgehen. *Advance GTA* ist das beste Autorennspiel, das derzeit auf einem Handheld zu haben ist.

Jean-Reiner Jung

RUTSCHIGE SCHOTTERPISTE Die Kurven werden zur reinsten Schleuderpartie.

NIGHT DRIVER Mit dem Kleinwagen durch die Innenstadt.

MEINE MEINUNG!

Gran Turismo auf dem Game Boy Advance? Die Parallelen von Advance GTA zum PlayStation-Raser sind nicht zu übersehen. Wie das große Vorbild ist der Advance-Raser hoch motivierend und protzt mit tollem Fahrverhalten. Einziges Manko sind nur die strohdoofen Gegner, deren einzige Aufgabe es ist, sich auf der Ideallinie breit zu machen. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

- Titel: Advance GTA
- System: Game Boy Advance
- Genre: Rennspiel
- Spieler: 1-2 (Connector-Cable)
- 1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
- Multi-Modul-Mehrspielermodus: Ja
- Speichern: Batterie
- Levels: 4 Meisterschaften
- Preis: Ca. DM 80,-
- Hersteller: MTO
- Sprache: Englisch
- Deutschland-Termin: Nicht bekannt
- Import aus: Japan
- Störfaktor Sprache: Gering

Grafik: 82%
Sound: 81%
Dauerspaß: 86%
Gesamtwertung: 84%
IMPORT

Beurteilung: Wow! So schick und realistisch können Autorennspiele für unterwegs aussehen.

PINOBEE: QUEST OF HEART

Der Bösewicht hat der Biene das Herz gestohlen! Bei Pinobee ist das wortwörtlich zu verstehen.

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

BIENE MAJA? Nix da! Pinobee hat einen Raketenrucksack.

- **Genre:** Jump & Run
- **Spieler:** 1
- **Hersteller:** Hudson
- **Internet:** www.hudson.co.jp

Darf ich vorstellen: der Pinobee-Androide. Er ist extrem belastbar und mit zwei Raketen-Triebwerken ausgestattet. Wenn er wollte, könnte dieser kleine Racker Blütenstaub sammeln, bis die Wiese leergefegt ist. Die Sache hat nur einen kleinen Haken. Denn kurz vor der Fertigstellung schnappte ein insektoider Oberschurke das Herz des Pinobee und verschwand auf Nimmerwiedersehen. Ihr steuert jetzt die vollautomatische Biene durch 30 Levels, um das Herzstück wiederzuerlangen. Im Gegensatz zum Standard-Jump-& Run-Helden kann Pinobee kurze Strecken mittels seines Raketenrucksacks fliegen. Anfangs habt ihr nur einen Raketenschub, doch durch das Einsacken von Extras steigt die Anzahl im Laufe des Spiels und ihr könnt entlegene Levelbereiche erkunden. Ansonsten geht es recht normal zu. Feinde erledigt ihr durch simples Draufspringen und ein fieser Endgegner wartet am Ende jeder Blumenwiese auf euch. Die Grafik bietet knallbuntes Feld-, Wald und Wiesenambiente. Trotz unverständlicher japanischer Menüführung ist *Pinobee* gut spielbar und erinnert an die guten, alten Super Nintendo-Knuddel-Jump&Runs.

Jean-Reiner Jung

DURCH DA An den Stacheln führt kein Weg vorbei.

ÜBERSTANDEN Der Ausgang ist schon greifbar nah.

MEINE MEINUNG!

„Husch! Husch! Wir brauchen noch ein Jump & Run für den Game Boy Advance!" So in etwa kann es bei Hudson geklungen haben. Pinobee hat zwar eine Menge neuer Ideen, dennoch wirkt das Ganze etwas gehetzt aus Sonic- und Sparkster-Elementen zusammengeklaubt. Die Spielbarkeit und das Endgegner-Design sind aber allererste Sahne. Jean

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

- Titel: Pinobee: Quest of Heart
- System: Game Boy Advance
- Genre: Jump & Run
- Spieler: 1
- 1-Modul-Mehrspielermodus: Nein
- Multi-Modul-Mehrspielermodus: Nein
- Speichern: Batterie
- Levels: 30
- Preis: Ca. DM 80,-
- Hersteller: Hudson
- Sprache: Japanisch
- Deutschland-Termin: Nicht bekannt
- Import aus: Japan
- Störfaktor Sprache: Mittel

Grafik: 78%
Sound: 73%
Dauerspaß: 75%
Gesamtwertung: 76%
IMPORT

Beurteilung: Kunterbunt und raketenschnell! Trotz langatmiger Stellen sorgt Pinobee für gute Laune.

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

CHU CHU ROCKET

Nach der grandiosen Dreamcast-Fassung dürft ihr jetzt auch auf dem GBA quirlige Mäuse retten!

HEKTIK PUR Auf dem Screen geht mächtig die Post ab!

Segas erste GBA-Umsetzung überzeugt durch motivationsfördernde Zutaten. Ihr müsst eine Horde planloser Mäuse ins Ziel manövrieren, indem ihr geschickt Pfeile auf dem Screen platziert. Je nach Richtung eurer Pfeile ändern die Nager ihre Marschroute, sobald sie diese berühren. Um euch die ganze Sache zu erschweren, befinden sich zahlreiche Hindernisse auf dem Feld und auch fiese Katzen treiben ihr Unwesen. Am meisten begeistert uns das genial einfache Spielprinzip. Segas GBA-Einstand brilliert sogar mit deutschen Texten!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *Chu Chu Rocket*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Geschicklichkeit*
Spieler: ..... *1-4 (Connector-Cable)*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *50+ (+ Level-Editor)*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Sega*
Sprache: ..... *Deutsch*
Deutschland-Termin: .. *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Entfällt*

Grafik: *72%*
Sound: *75%*
Dauerspaß: *86%*
Gesamtwertung: **83%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

MR. DRILLER 2

Hilfe! Kunterbunte Klötzchen haben die Minenschächte der Erde erobert. Mr. Driller eilt zur Rettung.

FOTOALBUM Erfolge werden mit Sammelkarten belohnt.

Tief unter der Erde produziert eine Maschine der Erdmännchen Unmengen bunter Klötzchen, die nun nach oben drängen und die Bürgersteigplatten verschieben. Gewappnet mit einer riesigen Bohrmaschine, dringt Mr. Driller ins Erdinnere vor, um die Überproduktion zu beenden. Unser Held zerdeppert gleichfarbige Blockmassen und muss aufpassen, keine Lawine auszulösen. Erschwert wird die Mission durch Atemnot, die von Luftflaschen behoben werden kann. Die tolle Spielidee macht anfangs süchtig, wird später aber etwas eintönig.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: ..... *Mr. Driller 2*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Geschicklichkeit*
Spieler: ..... *1-2 (Connector-Cable)*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *3 Spielmodi*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Namco*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: .. *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Mittel*

Grafik: *60%*
Sound: *65%*
Dauerspaß: *82%*
Gesamtwertung: **81%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

FIRE PRO WRESTLING A

Massig Moves und Muskelberge zeichnen Fire Pro Wrestling A auf dem GBA aus.

TAG TEAM Bis zu vier Spieler können sich hier vermöbeln.

Das japanische Profi-Wrestling begeistert Fans mit schrillen Kostümen und technisch ausgefeiltem Kampfstil auf höchstem Niveau. Diese Merkmale stechen auch bei der GBA-Umsetzung der erfolgreichen *Fire Pro Wrestling*-Serie heraus. Hat man einen von 200 (!) Hünen aus einer der Profi-Ligen ausgewählt, misst man sich in einem Turnier oder einer Liga. Ganz Harte vermöbeln die Kontrahenten beim erbarmungslosen Survival Match. Zahlreiche Optionen und ein detailreicher Editor lassen kaum Wünsche offen. Vor allem zu viert geht so richtig die Post ab!

Jens Quentin

BEWERTUNG

Titel: ..... *Fire Pro Wrestling A*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Wrestling*
Spieler: ..... *1-4 (Connector-Cable)*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *6 Spielmodi*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Spike*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: .. *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Mittel*

Grafik: *72%*
Sound: *70%*
Dauerspaß: *85%*
Gesamtwertung: **82%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test in Deutschland erhältlich!

SILENT HILL

Kann die Handheld-Version des düsteren Horror-Klassikers mit dem PlayStation-Original mithalten?

OMA SHARIF Die fiese Oma ist uns nicht wohlgesinnt.

Das Intro haut euch vom Hocker, aber leider vergeht Nicht-Japanern im eigentlichen Spiel das Lachen, da man von einer wahren Textflut förmlich erschlagen wird. *Silent Hill* für den GBA ist eine Art Text-Adventure mit kleineren Puzzle-Elementen, welches mit schönen Standbildern und kurzen Render-Animationen garniert wurde. So klickt ihr euch durch ellenlange Text-Zeilen und zwischendurch stehen A, B und C zur Auswahl. Je nachdem, wofür ihr euch entscheidet, verändert sich der Story-Verlauf. Ob *Silent Hill* außerhalb Japans erscheint, ist fraglich.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *Silent Hill*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Adventure*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: .. *Nein*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *3 Story-Lines*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: .. *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Hoch*

Grafik: *78%*
Sound: *73%*
Dauerspaß: *Nicht möglich*
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

DODGE BALL FIGHTERS

Mit einer aufgebohrten Variante des guten alten Völkerballs lockt Atlus Spieler vor das GBA-Display.

NIMM DAS! Spezialwürfe haben eine verheerende Wirkung.

Wohl jeder hat in der Schule beim Völkerball schon mal nähere Bekanntschaft mit einem Ball gemacht. *Dodge Ball Fighters* verfeinert das Spielprinzip des Schulsports. Mit einer Mannschaft von sieben Spielern gilt es, gegen neun andere Teams zu bestehen, um sich in der Tabelle nach oben zu arbeiten. Neben dem Pass zu einem an der Seitenlinie postierten Mitspieler sind auch brachiale Würfe mit Anlauf sowie Spezialattacken möglich. Rasantes Ballspiel mit witzigen Spezialmanövern und gelungenem Zweispielermodus.

Jens Quentin

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

POWER PRO KUN POCKET 3

Große Köpfe – kleine Bälle. Dies sind die Markenzeichen von Konamis Baseball-Serie.

SPORT-RPG Der RPG-Modus bietet viele japanische Texte.

Die GBA-Version der *Power Pro Kun*-Serie braucht sich nicht vor seinen diversen Vorgängern zu verstecken. Neben dem normalen Spielbetrieb wurde auch der Rollenspielmodus mit aufs Modul gepackt. Hier verfolgt ihr die Karriere eines Baseballers vom Amateur zum Star. Auf dem Feld bleiben aufgrund der guten Steuerung keine Wünsche offen. Pick-ups am First Base, Bunts, Double-Plays – alle Finessen des Spiels sind möglich. Technisch kann der Titel mit flüssigem Gameplay und tosender Fankulisse überzeugen.

Jens Quentin

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

J-LEAGUE POCKET

Feilt schon mal an fadenscheinigen Ausreden – hier kommt eine Fußballtrainer-Simulation!

FORMKRISE? Die Werte geben Auskunft über die Tagesform.

Bei *J-League Pocket* lenkt ihr die Geschicke im japanischen Liga-Alltag. Als Trainer lasst ihr eure Kicker Kondition bolzen oder an der Schusstechnik feilen. Unmotivierte Altstars können gegen neue Talente ausgetauscht werden und mit der richtigen Taktikeinstellung ist euer Team für das nächste Spiel gewappnet. Nebenbei verwaltet ihr die Finanzen, kauft neue Spieler ein und studiert den Spielplan. Die Matches werden lediglich in kurzen Standbildern dargestellt. Aufgrund des hohen japanischen Textanteils ist das Spiel nur schwer zugänglich.

Jens Quentin

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

JGTO GOLF MASTER

Ihr haltet Birdies für exotisches Federvieh? Dann habt ihr wohl zu wenig Golf-Spiele zu Hause!

TOO EASY! Häufig gelingt das Einlochen mit nur einem Schlag.

Als *Mario Golf*-Fans waren wir auf diesen Titel besonders gespannt. Würde es dieses Game schaffen, unseren Favoriten vom Thron zu stoßen? Die Frage müssen wir mit einem klaren „Nein“ beantworten. Nach längerer Spielzeit waren wir von der unrealistischen Ball-Physik enttäuscht. Beim Putten fehlt eine genauere Zielmöglichkeit, wobei man meist trotzdem ins Schwarze trifft. So gelingen mühelos unzählige Birdies. Grafik und Sound sind recht ansprechend, so dass gerade Genre-Neulinge Gefallen an diesem Titel finden dürften.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel: ..... *Dodge Ball Fighters*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Sportspiel*
Spieler: ..... *1-2 (Connector-Cable)*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *3 Spielmodi*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Atlus*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: ..... *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Mittel*

Grafik: *75%*
Sound: *68%*
Dauerspaß: *77%*
Gesamtwertung: **76%**

IMPORT

BEWERTUNG

Titel: ..... *Power Pro Kun Pocket 3*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Baseball*
Spieler: ..... *1-2 (Connector-Cable)*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *6 Spielmodi*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Konami*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: ..... *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Hoch*

Grafik: *77%*
Sound: *70%*
Dauerspaß: *81%*
Gesamtwertung: **80%**

IMPORT

BEWERTUNG

Titel: ..... *J-League Pocket*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Fußball*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *Entfällt*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Konami*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: ..... *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Hoch*

Grafik: *62%*
Sound: *68%*
Dauerspaß: ..... *Nicht möglich*
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

BEWERTUNG

Titel: ..... *JGTO Golf Master*
System: ..... *Game Boy Advance*
Genre: ..... *Sportspiel*
Spieler: *1*
1-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Nein*
Multi-Modul-Mehrspielermodus: ..... *Ja*
Speichern: ..... *Batterie*
Levels: ..... *6 Kurse*
Preis: ..... *Ca. DM 80,-*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Sprache: ..... *Japanisch*
Deutschland-Termin: ..... *Nicht bekannt*
Import aus: ..... *Japan*
Störfaktor Sprache: ..... *Mittel*

Grafik: *74%*
Sound: *70%*
Dauerspaß: *66%*
Gesamtwertung: **68%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

MOMOTAROU FESTIVAL

Rollenspiele müssen nicht staubtrocken sein. Hudson blödelt sich mit Holzhammer-humor durchs Genre.

AUTSCH!!! Nimm doch die Finger da weg, Junge.

Das erste Rollenspiel für den Game Boy Advance ist etwas Besonderes. Wo andere Genre-Vertreter mit Kampfsequenzen und Erfahrungspunkten kommen, steht bei *Momotarou Festival* der Fun im Vordergrund. Auf der Oberwelt-Karte fordern euch die Gegner zum Würfelspiel oder stellen Quizfragen. Die Dungeons locken mit albernen Jump&Run-Einlagen. Leider bleibt im Spiel, wegen der komplett japanischen Texte und Menüführung sehr viel unverständlich. Mit ein wenig Ausprobieren ernten erfahrene Spieler aber schnell Erfolge.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:.....Momotarou Festival
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rollenspiel
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Batterie
Levels:.....Entfällt
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Hudson
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 82%
Sound: 79%
Dauerspaß: 61%
Gesamtwertung: **65%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

NAPOLEON

Nintendo hat ein Herz für japanische Hobby-Generäle und dreht mit Napoleon das Rad der Zeit zurück.

ATTACKE! In der Wüste geht es auch wetterbedingt heiß her!

In *Napoleon* übernehmt ihr die Rolle eines Feldherren. Ihr betrachtet das Geschehen aus der Vogelperspektive und greift auf dem Rücken eures Pferdes in die Kriegshandlungen ein. Durch ein Icon-System gehen euch die Befehle leicht von der Hand. Ihr bestimmt, wo sich eure Soldaten platzieren sollen und wann das gegnerische Heer attackiert wird. Grafisch besticht der Titel durch enormen Detail-Reichtum und auch der Sound gefällt durch nette Effekte und pompöse Musik-Begleitung. Der Link-Modus hält euch ewig bei der Stange!

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:.....Napoleon
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Strategie
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern:.....Batterie
Levels:.....Entfällt
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Nintendo
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 79%
Sound: 73%
Dauerspaß: 80%
Gesamtwertung: **81%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

DUNGEON DICE MONSTERS

Fans von rundenbasierten Strategie-Rollenspielen dürften sich auf diesen Titel freuen. Auf in den Kampf!

ISO-SCHLACHT Hier gebt ihr euch rundenweise Saures!

Dungeon Dice Monsters ist eine Mischung aus RPG und Sammelkarten-Game mit einer Prise Strategie garniert. Ihr wählt eine Monster-Karte aus eurem Set und lasst die Würfel rollen. Danach geht es auf eine Art Schlachtfeld, welches ihr aus der Iso-Perspektive bestaunen dürft. Hier könnt ihr eure Karten in Monster verwandeln und auf dem Feld platzieren. Dort geben sich die Pixel-Viecher gegenseitig Saures und danach geht die Chose wieder von vorne los. Mehrspieler-Fans dürfen per Link-Kabel auch zu zweit in die Schlacht ziehen.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:.....Dungeon Dice Monsters
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rollenspiel
Spieler: .....1-2 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern:.....Batterie
Levels:.....Entfällt
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....Konami
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 65%
Sound: 61%
Dauerspaß: 58%
Gesamtwertung: **59%**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

WINNING POST

Das Glück dieser Erde liegt auf dem Rücken der Pferde. Das gilt ab jetzt auch für den Game Boy Advance!

SCHÖNHEIT Was will uns das hübsche Kind mitteilen?

In dieser Simulation dreht sich alles um Pferderennen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Pferde-Züchters und begleitet eure Schützlinge durch die Welt der Galopp-Rennbahnen. Ihr beschränkt euch auf Aufzucht und Training eurer Pferde. Am Rennen selbst dürft ihr nur als Zuschauer teilnehmen. Ungeduldige Naturen können das Geschehen aber per L- oder R-Taste „vorspulen“. Sieg und Niederlage hängen maßgeblich von euren Fähigkeiten als Trainer ab. Grafisch ist der Titel eine Augenweide. Leider ist der Titel für Nicht-Japaner unspielbar.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:.....Winning Post
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Simulation
Spieler:.....1
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern:.....Batterie
Levels:.....Entfällt
Preis:.....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....KOEI
Sprache:.....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus:.....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 77%
Sound: 69%
Dauerspaß: .Nicht möglich
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

BATTLE NETWORK ROCKMAN EXE

Mega Man ist endlich wieder da! Aber Vorsicht: Diesmal ist er ein Rollenspiel-Held.

ATTACKE! Die Kampfsequenzen sind sehr actionbetont.

Bisher kannte man Capcoms Mega Man (sein japanischer Name lautet Rockman) nur als Held in abwechslungsreichen 2D-Jump&Runs. Doch mit der Einführung des Game Boy Advance verschafft Capcom seinem Helden ein neues Image. Als Tamagotchi-ähnlicher Begleiter steht er einem Jungen zur Seite und muss in einer virtuellen Realität Kämpfe in Rollenspiel-Manier führen. Leider ist das Abenteuer vollständig in japanischer Sprache gehalten, so dass uns ein tieferer Eindruck in dieses textlastige Rollenspiel verwehrt blieb.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:..Battle Network Rockman EXE
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Rollenspiel
Spieler: .....1-2 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern: .....Batterie
Levels: .....Entfällt
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Capcom
Sprache: .....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus: .....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 79%
Sound: 74%
Dauerspaß: .Nicht möglich
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

TWEETY AND THE MAGIC JEWELS

Tweetys Rettung wird zum Party-Spaß für Japanologen. Am 22. Juni sind wir auch dabei!

SPASSBANDE Fast alle Warner-Toons geben sich die Ehre.

Pech gehabt, Tweety! Unversehens hat der kleine Flattermann eine verzauberte Kiste geöffnet und sich einen Fluch eingefangen. Langsam, aber sicher wird er nun versteinert und das Einzige, was diesen Prozess aufhalten kann, sind ein halbes Dutzend magischer Juwelen. Diese müssen nun von den bekannten Looney-Tunes-Charakteren in einem Haufen Party-Spielchen auf einer Weltkarte erkämpft werden. Zu dumm nur, dass die Games sehr textlastig und für Nicht-Japaner absolut unzugänglich sind. Wir gedulden uns bis zum 22. Juni.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel:..Tweety and the Magic Jewels
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Party-Spiel
Spieler: .....1-4 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus:.....Ja
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern: .....Batterie
Levels: .....Entfällt
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Kemco
Sprache: .....Japanisch
Deutschland-Termin: .....22. Juni
Import aus: .....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

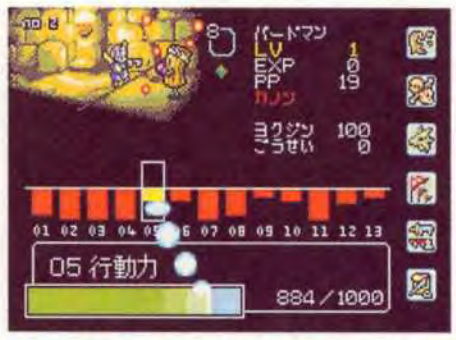
Grafik: 64%
Sound: 67%
Dauerspaß: .Nicht möglich
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

MONSTER GUARDIANS

Schluss mit niedlichen Knuddelmonstern! Bei Monster Guardians befehligt ihr Fantasy-Kreaturen.



TRAINING Der Dunkelelf boxt eifrig gegen den Sandsack.

Monster Guardians entführt euch in eine Fantasy-Welt, in der Schlachten von Monster-Heeren bestritten werden. Im Rahmen einer epischen Handlung, die ihr aus dem Blickwinkel eines von zwei Helden erleben dürft, bildet ihr Orks, Goblins und andere typische Fantasy-Wesen aus und schickt sie in den strategischen Echtzeitkampf. Dummerweise ist die Optionsvielfalt der japanischen Menüs erschlagend und macht diesen Titel nahezu unspielbar. Die Mischung aus reifer Präsentation und Pokémon-ähnlicher Spielbarkeit ist gelungen.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: .....Monster Guardians
System:.....Game Boy Advance
Genre:.....Strategie
Spieler: .....1-2 (Connector-Cable)
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:. ....Ja
Speichern: .....Batterie
Levels: .....Entfällt
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller: .....Konami
Sprache: .....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus: .....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 81%
Sound: 75%
Dauerspaß: .Nicht möglich
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

Noch nicht offiziell! Import Test In Deutschland erhältlich!

I'M AN AIRPORT CONTROLLER

Endlich kann man den Traumberuf des Fluglotsen ausüben ... naja, wenn man Japanisch kann.

STAU Vier Flieger warten auf eine freie Landebahn.

Die Japaner sind schon merkwürdige Menschen. Wenn man nach ihren beliebtesten Spielen geht, so müssen ihre absoluten Traumberufe wohl Zugführer oder Fluglotse sein. *I'm an Airport Controller* ist einer jener Titel, die wohl nie heimische Gefilde erreichen werden. Als Betreiber eines Flughafens muss man dafür sorgen, dass alle Flugzeuge sicher und pünktlich landen. Dafür funkt man die Maschinen an und weist ihnen Landebahnen und Terminals zu. Für Japaner ist das Spiel sicherlich ein Riesenspaß, wir verzweifeln an der Sprachbarriere.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: .....I'm an Airport Controller
System:.....Game Boy Advance
Genre: .....Simulation
Spieler: 1
1-Modul-Mehrspielermodus: .....Nein
Multi-Modul-Mehrspielermodus:..Nein
Speichern: .....Batterie
Levels:.....5 Flugplätze
Preis: .....Ca. DM 80,-
Hersteller:.....TAM
Sprache: .....Japanisch
Deutschland-Termin:..Nicht bekannt
Import aus: .....Japan
Störfaktor Sprache:.....Hoch

Grafik: 55%
Sound: 62%
Dauerspaß: .Nicht möglich
Gesamtwertung: **Nicht möglich**

IMPORT

Das kann doch nicht sein?

Mario Tennis

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT261
erhältlich

DM 79.95

Mickey Speedway USA

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT271
erhältlich

DM 99.95

NBA Pro 98

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT039
erhältlich

DM 19.95

NHL Pro

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT145
erhältlich

DM 19.95

Command & Conquer

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT169
erhältlich

DM 79.95

EPGA Tour Golf

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT197
erhältlich

DM 39.95

NBA Jam 2000

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT198
erhältlich

DM 19.95

Int.Track & Field

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT239
erhältlich

DM 49.95

Superman

GAMEBOY
Art.Nr.: GB358
erhältlich

DM 29.95

Quest for Camelot

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC003
erhältlich

DM 24.95

NBA Pro 99

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC058
erhältlich

DM 39.95

Box Champions 2000

GAMEBOY
Art.Nr.: GBC173
erhältlich

DM 39.95

- Topspiel
- Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis
- Portofreie Sonderlieferung*
- Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
- Neuheiten – ab sofort erhältlich

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote, solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Farbänderung möglich!

GameBoy Advance

Der Beginn einer neuen Handheld-Ära:
Der GameBoy Advance.
Technische Innovation auf höchstem Niveau.
Kompatibel zu allen GameBoy-Spielen.
Art. Nr.: GBAHD001
Release: Juni 01

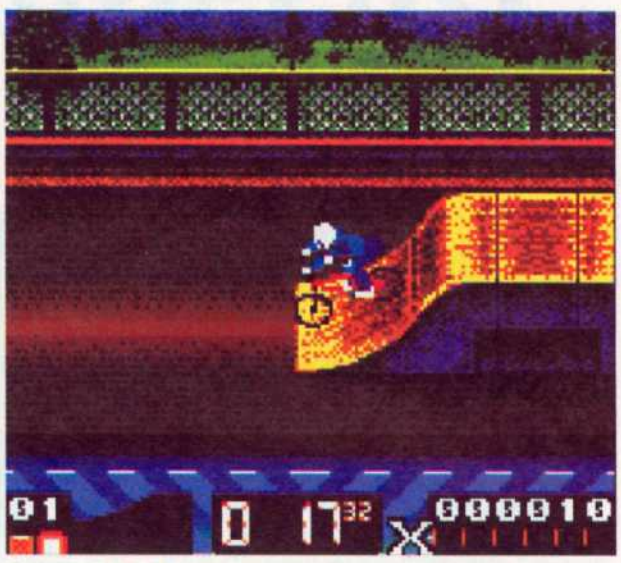
DM 249.00

(0931) 35 45 235 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

ANIMATIONS-WUNDER Die genialen Bewegungsabläufe müsst ihr live gesehen haben!

FLYIN´ HIGH! Je schneller ihr seid, desto höher könnt ihr über die Rampen springen.



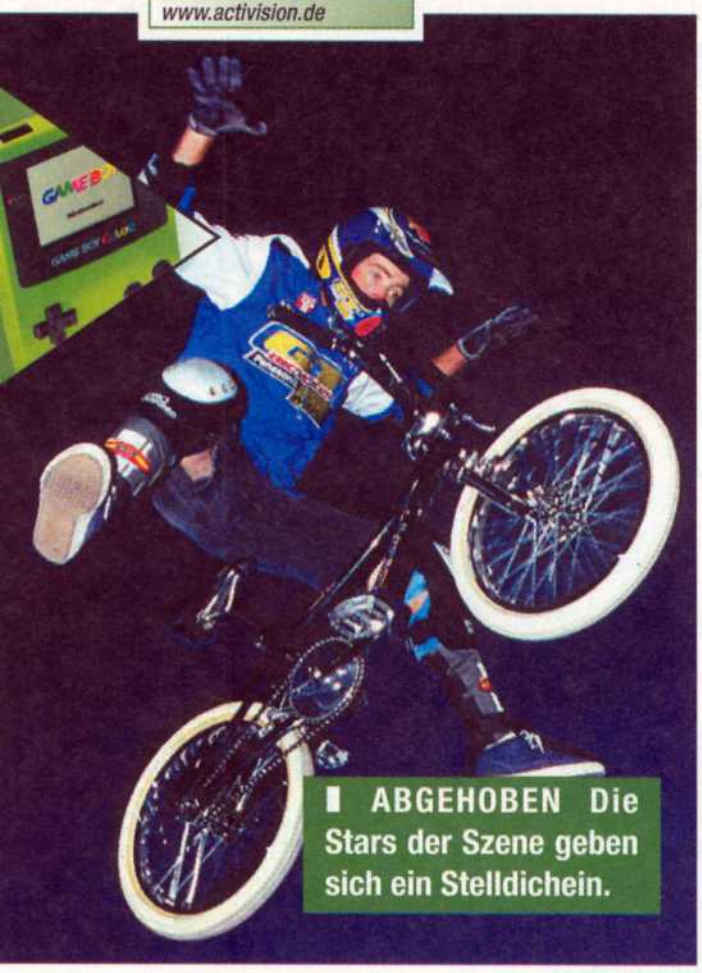
HOPSASA! Mit Karacho heizt ihr die Fun-Box runter und tretet kräftig in die Pedale.

ROAD CHAMPS: BXS STUNT BIKING

N-ZONE HIT

- **Genre**: Sportspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Activision
- **Internet**: www.activision.de

Mit Tony Hawk's Pro Skater begeisterte Activision die Videospiel-Gemeinde und machte Trendsport-Games salonfähig. Aber auch auf zwei Rädern könnt ihr mächtig Spaß haben!



ABGEHOBEN Die Stars der Szene geben sich ein Stelldichein.

Schwingt euch auf euren Drahtesel und beweist euch auf den trickreichen Stuntparcours von *BXS Stunt Biking*. Da noch kein Meister vom Himmel gefallen ist, müsst ihr aber erst mal im fordernden Trainingsmodus euer Können zeigen. Hier lernt ihr auf fesselnde Weise, euer Bike perfekt zu beherrschen und ganz nebenbei könnt ihr die über 50 verschiedenen Tricks erlernen. Erst nachdem ihr alle Trainingsaufgaben erfolgreich bestanden habt, dürft ihr euch an den anderen Modi versuchen. So motiviert der Titel zu tagelangen Stunt-Sessions und bringt euch Schritt für Schritt ans Ziel. Die absolute Krönung stellt aber zweifelsohne die Grafik dar. Die Animationen der Biker sind sehr realistisch und absolut flüssig, die verschiedenen Strecken eine wahre Augenweide. Die schlechte Nachricht: das Modul hat keine Speicher-Batterie! Sobald ihr einen Level meistert, erscheint ein Passwort, mit dem ihr das Game später fortsetzen könnt. Punkte-Rekorde sind futsch, nachdem ihr euer Handheld ausschaltet.

Ahmet Iscitürk

MEINE MEINUNG!

Dieses Game kostet mich noch den letzten Nerv. Jedesmal, wenn ich nur mal kurz eine Runde drehen will, vergehen Stunden, bis ich wieder aufhören kann. Hier hat Activision wirklich ganze Arbeit geleistet. Hätte man dem Modul einen Batterie-Speicher spendiert, dann wäre meine Wertung noch höher ausgefallen. Was soll's – ein Top-Titel bleibt es trotzdem! Ahmet

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

PECH GEHABT! Diesen Durchlauf müsst ihr wiederholen!

BEWERTUNG

Titel:	Road Champs: BXS Stunt Biking
System:	Game Boy Color
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Speichern:	Passwort
Levels:	64
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Activision
Geeignet:	Ab 6 Jahren
Sprache:	Englisch
Veröffentlichung:	Erhältlich

Grafik: 85%
Sound: 74%
Dauerspaß: 86%

Gesamtwertung: 85%

Beurteilung: Selbst Funsport-Muffel werden begeistert sein. Hier müsst ihr unbedingt zugreifen!

Hört sich abgefahren an?

Fährt auch gleich ab:

web: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 222 Mo.-Fr. 8.30–22.30 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

www.pokemon.de

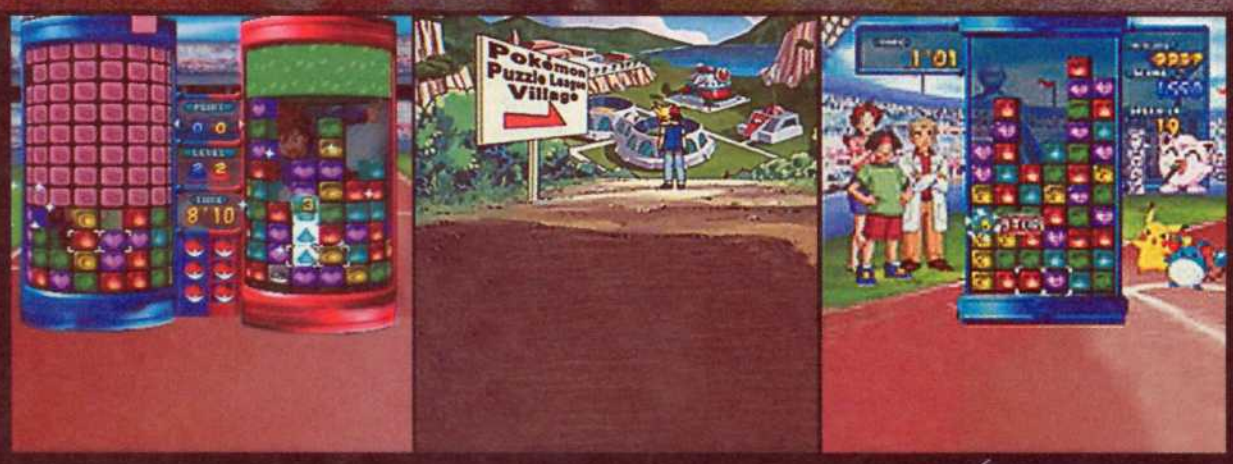
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS

DIE WAND! KANNST DU SIE BEZWINGEN?

Ganz gleich, ob du gegen deine Freunde oder 16 Trainer antrittst, es gibt nur ein Ziel – der ultimative Pokémon™ Puzzle-Meister zu werden!

Pokémon Puzzle League™



Exklusiv für

NINTENDO 64

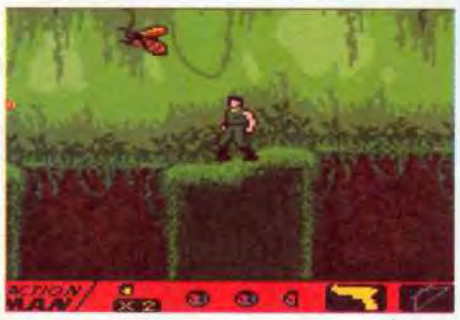
ACTION MAN: SEARCH FOR BASE X

Mach den bösen Dr. X unschädlich, bevor er seine geheime Superwaffe gegen die Menschheit einsetzt!

AARGHHHH! Diesen Screen seht ihr öfter, als euch lieb ist!

Action Man: Search for Base X ist in jeder Hinsicht durchschnittlich. Da hilft auch die zugkräftige Lizenz wenig, denn auch eingefleischte *Action Man*-Fans dürften diesem Game wenig abgewinnen können. Ihr rennt durch öde Levels und ballert auf Roboter und Insekten. Ab und zu müsst ihr über Abgründe hüpfen, wobei die lahme Steuerung für Frust sorgt. Extremen Unmut ruft auch der Schwierigkeitsgrad hervor: Selbst auf der einfachsten Stufe segnet ihr dauernd das Zeitliche. Aber es gibt auch Positives zu vermelden: Im Optionsmenü dürft ihr die Musik abstellen und die Optik geht in Ordnung.

Ahmet Iscitürk



KÖNIG DER LÖWEN: SIMBAS GROSSES ABENTEUER

Ein weiterer Game-Boy-Titel mit Disney-Lizenz und kein Ende in Sicht. Diese Lizenz ist löwenstark!

KÖNIGLICH Stolz blickt der Löwenprinz über die Savanne.

Der Löwenprinz Simba tobt sich in diesem kunterbunten Jump & Run so richtig aus. In mehr als zehn Levels dürft ihr nach Herzenslust die faszinierende Fauna Afrikas erforschen und den kleinen Löwen durch haarsträubende Abenteuer lotsen. Grafik und Sound sind auf höchstem Niveau und vor allem Simbas geschmeidige Animationen sind super gelungen. Während im eigentlichen Spiel grundsolide Jump&Run-Kost geboten wird, kommt auch in den tollen Minispielchen die Abwechslung nicht zu kurz. Das spaßige Fang-Spiel zum Beispiel dürft ihr per Link sogar zu zweit zocken!

Ahmet Iscitürk

TOY STORY RACER

Toy-Story-Fans dürfen jetzt mit ihren Lieblingshelden richtig Gas geben! Up, up and away!

3, 2, 1 ... START! Das Fahrerfeld liegt noch eng beisammen!

In bewährter Funracer-Manier heizt ihr durch die abwechslungsreichen Strecken und nutzt diverse Extras zu eurem Vorteil. Spielerisch und technisch geht der Titel in Ordnung. Die Entwickler haben sich für die grafische Umsetzung einen tollen Trick einfallen lassen: Die Rennstrecken laufen quasi wie ein Film ab und so wird ein cooler Pseudo-3D-Effekt erzeugt. Leider leidet dadurch die Spielbarkeit etwas, da es oftmals ziemlich unübersichtlich werden kann. Trotz kleinerer Mängel bleibt der Titel durchaus empfehlenswert.

Ahmet Iscitürk

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Kloppen, bis der Arzt kommt! Das dürft ihr hier wörtlich nehmen, denn bei UFC ist alles erlaubt!

IMMER FESTE DRUFF! Auf dem Boden gibt's mächtig Dresche!

Im Gegensatz zu den PSone- und Dreamcast-Fassungen wurde hier kräftig abgespeckt. Kämpfer-Anzahl, Spielmodi und natürlich die Grafik mussten Federn lassen. Bedingt durch die Tasten-Anzahl des GBC wurde auch die Steuerung extrem vereinfacht. Mit den A- und B-Tasten bringt ihr Kicks und Punches an den Mann und durch simultanes Drücken beider Buttons werft ihr euren Kontrahenten zu Boden. Statt zu warten, bis sich der Gegner wieder aufrappelt, könnt ihr weiter auf den Ärmsten einprügeln. Da überrascht es, dass der Titel bereits ab sechs Jahren freigegeben ist.

Ahmet Iscitürk

BEWERTUNG

Titel:...Action Man: Search for Base X
System:.....Game Boy Color
Genre: .....Action
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad:.....Schwer
Speichern:.....Passwort
Levels: .....16 Missionen
Preis:.....DM 69,95
Hersteller: .....THQ
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache: .....Englisch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 69%
Sound:.....53%
Dauerspaß: 49%

Gesamtwertung: 51%

BEWERTUNG

Titel:.....Der König der Löwen
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Jump & Run
Spieler: .....1-2 (Link-Kabel)
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Passwort
Levels:.....10 + Minispiele
Preis:.....DM 69,95
Hersteller: .....Activision
Geeignet:..Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 80%
Sound:.....77%
Dauerspaß: 78%

Gesamtwertung: 80%

BEWERTUNG

Titel:.....Toy Story Racer
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Passwort
Levels:.....11 Levels + Bonuslevel
Preis:.....DM 69,95
Hersteller: .....Activision
Geeignet:.....Ohne Altersbeschränkung
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 79%
Sound:.....69%
Dauerspaß: 70%

Gesamtwertung: 73%

BEWERTUNG

Titel:...Ultimate Fighting Championship
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Beat 'em Up
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Nein
Levels:.....3 Spielmodi
Preis:..... DM 69,95
Hersteller:.....Ubi Soft
Geeignet: .....Ab 12 Jahren
Sprache:.....Englisch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 69%
Sound:.....62%
Dauerspaß: 50%

Gesamtwertung: 59%

Für Top-Angebote bitte eine Seite weiter blättern.

Banjo-Tooie

Banjo-Tooie

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 283
erhältlich

DM 139.95

Indiana Jones and the Infernal M.

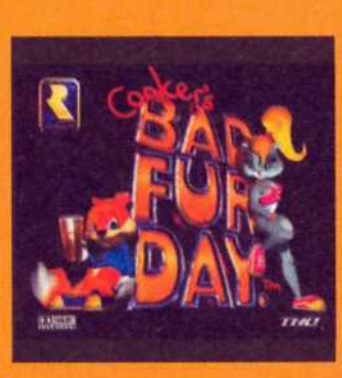
NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 287
erhältlich

DM 109.95

Excitebike 64

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 255
Release: Juni 01

DM 119.95



Conker's Bad Fur Day

NINTENDO 64
N64 DT 290
erhältlich

DM 149.95

SW. Battle for Naboo

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 288
erhältlich

DM 109.95

Mario Tennis

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64 DT 261
erhältlich

DM 79.95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

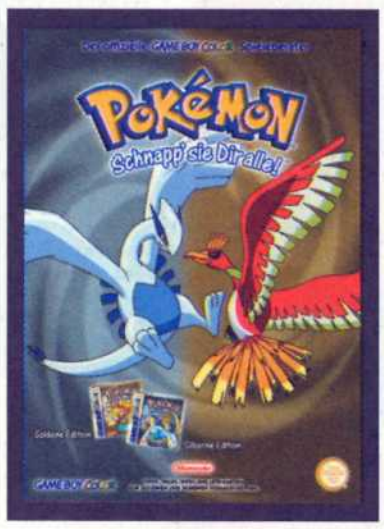
Für Top-Angebote bitte eine Seite zurück blättern.

Pokémon Goldene Edition

Pokémon Goldene Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC275
Release: April 01

DM 79.95



SB Pokémon gold/silber

SPIELERBERATER
Art.Nr.: HINT387
Release: April 01

DM 24.95

Pokémon Silberne Edition

Pokémon Silberne Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC274
Release: April 01

DM 79.95

Hardware GB

G.B.Pocket Color		DM	149.00
G.B.Color Pokemon Edition		DM	149.00
Universal Game Link - Nintendo		DM	19.95
X-ploder Fun GB/GBC		DM	44.95
XPloder GB/GBC		DM	69.95
Color Power Set (Akku+Netz.)		DM	39.95
Flexi Light GBP&GBC - Blaze		DM	19.95
AC-Adapter GBC & GBP - Blaze		DM	9.95
Tragetasche GBC - Blaze		DM	24.95
Link Kabel GBC & GBP - Blaze		DM	9.95
Biene Maja Tasche		DM	19.95
Graphic Kit GBC		DM	9.95

Software GB

102 Dalmatiner		DM	59.95
Alice im Wunderland		DM	79.95
Alone in the Dark IV	Mai 01	DM	59.95
Antz Racing		DM	69.95
Battletanx		DM	59.95
Buffy the Vampire Slayer		DM	59.95
Buzz Lightyear St.Command		DM	59.95
Dave Mira Freestyle BMX		DM	59.95
Der König der Löwen 2		DM	59.95
Donkey Kong Country		DM	64.95
DSF All Star Tennis		DM	59.95
Ein Königreich f. e. Lama		DM	59.95
F1 Racing Championship		DM	59.95
Harvest Moon 2	Mai 01	DM	59.95
In e.Land v. unserer Zeit		DM	59.95
Indiana Jones T.Infernal Ma.		DM	59.95
Jay t.Lion Spielzeugdiebe		DM	59.95
Legend of t. River King 2		DM	59.95
Lego Alpha Team		DM	59.95
Lego Insel 2 - Steinbrecher k.z.		DM	59.95
Lego Racers		DM	59.95
Lego Stunt Rally		DM	59.95
M&M's Minis Madness		DM	59.95
Magical Racing Tour		DM	59.95
Mario Tennis		DM	69.95
Mat Hoffmans Pro BMX	Mai 01	DM	59.95
Men in Black II		DM	59.95
Mickey´s Speedway USA		DM	79.95
Micro Machines 3		DM	59.95
Nascar 2000		DM	59.95
Pocket Soccer		DM	69.95
Pokémon Blaue Edition		DM	69.95
Pokémon Blaue Edition + orig. SB		DM	69.95
Pokémon Rote Edition		DM	69.95
Pokémon Rote Edition + orig. SB		DM	69.95
SB Pokémon rot/blau		DM	9.95
Pokémon Gelbe Edition		DM	69.95
SB Pokemon gelb		DM	24.95
Pokémon Pikachu Pedom.		DM	39.95
Pokemon Pikachu Pedometer C.		DM	59.95
Pokemon Pinball		DM	69.95
Pokémon Gold Edition		DM	79.95

(0931) 35 45 235 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr,
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

Pokémon Silber Edition		DM	79.95
SB Pokemon gold/silber		DM	24.95
Pokemon Trading Card Game		DM	69.95
SB Pokemon Trading Card		DM	24.95
Rainbow Six		DM	49.95
Ready 2 Rumble Boxing		DM	59.95
Road Champs		DM	59.95
Robin Hood		DM	69.95
Sesam Straße -Elmon i.Grum.		DM	59.95
Soccer Manager		DM	59.95
Swing		DM	59.95
Test Drive 6		DM	59.95
The Little Mermaid II		DM	69.95
Toca Touring Car CS		DM	59.95
Toy Story Racer		DM	59.95
Ultimate Fighting		DM	59.95

Hardware N64

N 64 clear Blue incl.Mario		DM	199.00
RF-Set ink. Modulator		DM	49.95
N64 Controller Pak		DM	39.95
N64 Controller		DM	49.95
N64 Expansion Pak 4MB		DM	64.95
Transfer Pak		DM	39.95
Jolt Pack ver.Farben		DM	12.95
RP Rumble Pak Original		DM	34.95
Adv.Jolt Pack incl.Memo**		DM	24.95
Xploder 64		DM	89.95

Software N64

Aidyn Chronicles		DM	119.95
Banjo-Tooie		DM	139.95
Blues Brothers 2000		DM	49.95
Bond:Welt ist nicht genug		DM	119.95
Conker's Bad Fur Day		DM	149.95
Disney's Winnie Puuh		DM	99.95
Donkey Kong 64 + Exp.		DM	129.95
Excitebike 64	Juni 01	DM	119.95
Indiana Jones T.Infernal M.	Mai 01	DM	109.95
Int.Superstar Soccer 2000		DM	89.95
Mario Kart - Players Choice		DM	64.95
Mario Party 2		DM	119.95
Mickey's Speedway USA		DM	99.95
Operation: Winback		DM	99.95
Perfect Dark		DM	119.95
Pokémon Puzzle League		DM	139.95
Pokeémon Snap + orig. SB		DM	119.95
Pokemon Snap		DM	129.95
SB Pokemon Snap		DM	24.95
Pokémon Stadium + orig. SB		DM	129.95
Pokémon Stadium		DM	139.95
SB Pokémon Stadium		DM	24.95
Scooby Doo		DM	109.95
Super Smash Brothers		DM	89.95
SW. Battle for Naboo		DM	109.95
WWF No Mercy		DM	109.95
Zelda - Majora´s Mask		DM	129.95
SB Zelda Majors Mask		DM	24.95
Zelda64 - Ocarina of Time		DM	109.95

Preishammer GB

Box Champions 2000		DM	39.95
Bust a Move: Millennium		DM	39.95
Pumuckl		DM	49.95
Roadster		DM	49.95
SW EP1: Racer		DM	19.95
Taz: MunchingMadness		DM	49.95

Preishammer N64

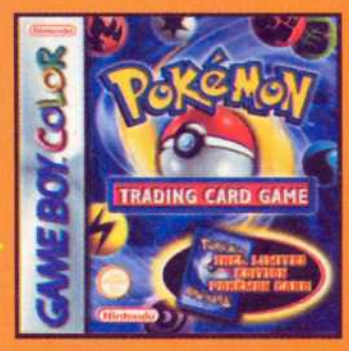
Armorines i.P. Swarm		DM	79.95
Castlev.Legacy o.Darkness		DM	89.95
Command & Conquer 3D		DM	79.95
EPGA Golf		DM	39.95
F1 World GP II		DM	39.95
F1 World Grand Prix		DM	49.95
Int.Track&Field Summer G.		DM	49.95
Mario Tennis		DM	79.95
NBA in the Zone 2000		DM	29.90
NBA Jam 2000		DM	19.95
NBA Pro 98		DM	19.95
NBA Pro 99		DM	99.95
NHL Pro		DM	19.95
Paperboy 3D		DM	89.95
Premier Manager 64		DM	19.95
Ridge Racer 64		DM	59.95
Rocket Robot on Wheels		DM	89.95

Aktuelle Spielehighlights

Pokémon Gelbe Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC217
erhältlich

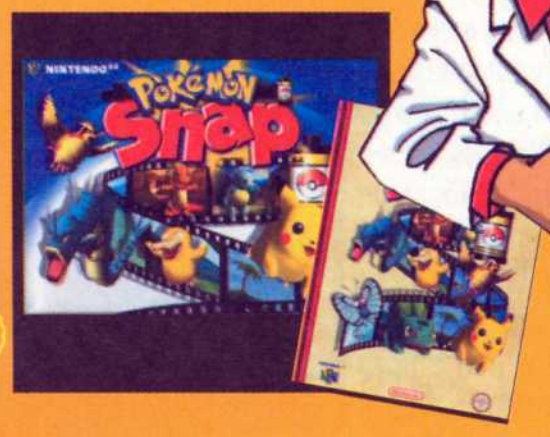
DM 69.95



Pokémon Trading Card Game

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC332
erhältlich

DM 69.95



Pokeémon Snap + orig. SB

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: BUND008
erhältlich

DM 119.95

Pokémon Pinball

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC331
erhältlich

DM 69.95

Pokémon Blaue Edition + orig. SB

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: BUND010
erhältlich

DM 69.95

Pokémon Rote Edition + orig. SB

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: BUND007
erhältlich

DM 69.95

Pokémon Stadium + orig. SB

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: BUND009
erhältlich

DM 129.95

(0931) 35 45 235 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr.

Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: www.gameplay.de

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Hey, zurück nicht weiter blättern!

GameBoy Advance

Der Beginn einer neuen Handheld-Ära:
Der GameBoy Advance.
Technische Innovation auf höchstem Niveau.
Kompatibel zu allen GameBoy-Spielen.
Art. Nr.: GBAHD001
Release: Juni 01

Farbänderung möglich!

DM 249.00

Topspiel

Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Neuheiten – ab sofort erhältlich

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen. Irrtümer. Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote. solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3.- Zustellgebühr).

Mickey Speedway USA

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC383
erhältlich

DM 79.95

Alone in the Dark IV

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC 297
Release: Mai 01

DM 59.95

Alice im Wunderland

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC 151
erhältlich

DM 79.95

M&M's Minis Madness

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC 398
erhältlich

DM 59.95

G.B. Color Pokemon Edition

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBCH007
erhältlich

DM 149.95

Pokemon Pikachu Pedometer Color

GAMEBOY COLOR
Art.Nr.: GBC 396
erhältlich

DM 59.95

(0931) 35 45 235 Mo. - Fr. 8.30-22.30 Uhr.
Sa. - So. 9.30-18.00 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

WALT DISNEY'S ALICE IN WONDERLAND

Schrumpfen und wachsen im Wunderland. Alice hat im Spiel zum Disney-Klassiker viel zu erdulden.

TIME-ATTACK Das magische Zeiteisen greift Alice an.

Da wird der Geschichtsunterricht ausnahmsweise mal im Garten abgehalten, aber die kleine Alice ratzt sofort ein und träumt vom Wunderland, wo sie einem weißen Kaninchen hinterherjagt. Hier muss sie nun 20 Levels meistern, die alle dem Disney-Filmklassiker nachempfunden sind. Der Clou besteht darin, dass Alice durch das Einsammeln von Pilzen schrumpfen kann, um so durch enge Gänge zu flutschen und entlegene Winkel zu erreichen. Ein Aufsehen erregendes Ideenfeuerwerk sucht man aber vergebens, dafür zählen Grafik und Animationen zum Besten, was der Game Boy zu bieten hat.

Jean-Reiner Jung

ROBIN HOOD

„Ha! Nimm das, Schurke!" Kämpft mit Robin Hood für Frieden und Freiheit im mittelalterlichen England.

FLUCHT Robin bricht aus dem Kerker der Osmanen aus.

Prinz John lacht sich ins Fäustchen: Kaum verlässt sein Bruder, König Richard, das regnerische England, um den Vorfahren unseres Kollegen Ahmet gehörig eins auf die Nase zu hauen, da ergreift der Aushilfsherrscher auch schon die englische Krone. Doch da hat er die Rechnung ohne den aufstrebenden Jung-Helden Robin Hood gemacht. Dieser schlägt sich nun mit Prinz Johns Schergen durch 17 grafisch eindrucksvolle Levels. Ihr steuert Robin aus der Vogelperspektive und setzt Pfeil und Bogen ein. Ein frustrierender Schwierigkeitsgrad und unzählige unfaire Stellen machen die Rettung Englands fast unmöglich.

Jean-Reiner Jung

ROX

Auf zum munteren Würfel-Sortieren. Titus versucht, frischen Wind in das Tüftelspiel-Genre zu bringen.

KNIFFLIG, KNIFFLIG! Die Würfel werden beim Fallen sortiert.

Hach, diese einfachen Tüftelspiele sind doch etwas Feines. Zack, den Game Boy angeschaltet und schon ist man mittendrin in einem packenden Spielchen für zwischendurch. *ROX* will auf der *Tetris*-Schiene mitfahren und bietet ein simples Klötzchenspiel mit leicht veränderten Regeln. An die Stelle der lustig geformten Steine sind bei *ROX* Würfel mit ein bis sechs Augen gerückt. Wenn man nun zwischen zwei Würfeln mit identischer Augenzahl genau diese Anzahl an Klötzchen anordnet, verschwindet die Reihe. Grafisch ist *ROX* schlicht und wirkt sehr unübersichtlich. Tüftel-Enthusiasten sollten ein Probespielchen wagen.

Jean-Reiner Jung

SCOOBY-DOO! CLASSIC CREEP CAPERS

Erinnert sich noch jemand an das alte LucasArts-Adventure Maniac Mansion? Nein? Schade ...

GUTE IDEE, FRED Lass die anderen mal draußen suchen.

... denn mit diesem Titel lässt sich *Scooby-Doo! Classic Creep Capers* am besten vergleichen. Ihr durchstöbert mit den fünf Helden ein uraltes Landhaus mit angebautem Labor der Marke „Verrückter Wissenschaftler am Werk" und sackt dabei Gegenstände ein. Diese können anderswo eingesetzt oder miteinander kombiniert werden, wobei ihr die Fähigkeiten der gesteuerten Figur beachten müsst. Viele illustre Gestalten laden ab und zu zum Palaver ein und geben wertvolle Hinweise. Das Spiel ist vollständig auf Englisch und bietet extrem knackige Rätsel für anspruchsvolle Tüftler. Ein interessanter Titel für geduldige Denker.

Jean-Reiner Jung

BEWERTUNG

Titel: .....Alice in Wonderland
System:.....Game Boy Color
Genre:.....Jump & Run
Spieler:..1-2 (Mini-Spiel gleichzeitig)
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern:.....Batterie
Levels:.....20
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Nintendo
Geeignet:.....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 80%
Sound:.....61%
Dauerspaß: 71%

Gesamtwertung: 72%

BEWERTUNG

Titel:.....Robin Hood
System: .....Game Boy Color
Genre: .....Action
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad: .....Schwer
Speichern:.....Passwort
Levels: 15
Preis:.....DM 69,95
Hersteller: .....Electronic Arts
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Deutsch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 86%
Sound:.....72%
Dauerspaß: 49%

Gesamtwertung: 58%

BEWERTUNG

Titel:.....ROX
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Strategie
Spieler: 1-2
Schwierigkeitsgrad:.....Mittel
Speichern: .....Entfällt
Levels: .....Entfällt
Preis:.....DM 69,95
Hersteller:.....Titus
Geeignet: .....Ab 6 Jahren
Sprache:.....Englisch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 52%
Sound:.....62%
Dauerspaß: 68%

Gesamtwertung: 67%

BEWERTUNG

Titel:...Scooby-Doo! Classic Creep Capers
System: .....Game Boy Color
Genre:.....Adventure
Spieler: 1
Schwierigkeitsgrad:.....Schwer
Speichern:.....Passwort
Levels:.....6
Preis:..... DM 69,95
Hersteller:.....THQ
Geeignet: .....Ab 12 Jahren
Sprache:.....Englisch
Veröffentlichung: .....Erhältlich

Grafik: 73%
Sound:.....60%
Dauerspaß: 69%

Gesamtwertung: 67%

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe •
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de

*Ab sofort könnt ihr euch auch unter der Internetadresse **www.n-zone.de** im Chat oder einem der Foren mit anderen Nintendo-Fans und der N-Zone-Crew austauschen.*

Kein Empfang?

Ich las in der N-Zone, dass es einen Sender namens NBC GIGA gibt. Da wir eine analoge Sat-Anlage haben, konnte ich nicht wissen, dass der Sender existiert. Nun las ich ja, das Computec eine Sendung zum Thema Video- und Computerspiele auf diesem Kanal ausstrahlt. Könntet ihr mal nachforschen, ob es in Zukunft möglich ist, GIGA analog über Astra zu empfangen. Ich weiß, dass man den Sender in digitaler Form über Eutelsat empfangen kann, aber wer in Deutschland schaut schon über Eutelsat Fernsehen? Über diesen Kanal laufen meist nur ausländische Sendungen.

N-ZONE Das von Computec Media produzierte Reportage-Magazin *Game On! TV* bietet seit dem 3. März brandheiße Infos für Fans von Video- und Computerspielen. Die Sendung wird jeden Samstag um 19.00 Uhr auf NBC Europe ausgestrahlt, eine Wiederholung gibt es am Sonntag um ca. 22.00 Uhr. Die genauen Sendefrequenzen von NBC Europe kannst du auf der Webseite www.giga.de abfragen.

Andreas Dittrich

Aufklärung

Ich lese eure Zeitschrift erst seit kurzem und weiß deshalb nicht immer, was in euren Infokästen gemeint ist. Deswegen frag ich jetzt nochmal nach. Bei dem Infokasten zu *Mario Kart Advance* stand bei Levels die Bezeichnung: 20+ Kurse. Ich habe keine Ahnung, was damit gemeint ist, und würde mich sehr freuen, wenn ihr diese Frage beantworten könntet.

Schickt eure Briefe an:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 NÜRNBERG
E-MAIL: nzone@computec.de

N-ZONE Kein Problem. Mit dem Pluszeichen hinter der Levelanzahl ist lediglich gemeint, dass neben der Anzahl von „normalen" (von Anfang an anwählbaren) Kursen noch weitere Bonuskurse auf dem Modul versteckt sind. Diese werden beispielsweise durch den Gewinn eines Pokals freigeschaltet, andere Bonusstrecken sind dagegen nur im Mehrspielermodus befahrbar. *Mario Kart Advance* ist einer der GBA-Titel, bei dem du mit nur einem Modul auf einem speziellen Kurs gegen deine Freunde antreten kannst.

Mario Riemer

Normgleichheit?

Hey N-Zone-Team! Ich habe ein paar Fragen zum Game Boy Advance: Gibt es Unterschiede zwischen der deutschen und der japanischen bzw. der amerikanischen Version des Game Boy Advance? Macht es also einen Unterschied, ob ich mir den GBA in Japan, den USA oder in Deutschland kaufe? Kann man deutsche Spiele oder deutsche Peripheriegeräte auch auf dem Game Boy Advance aus Japan oder den Vereinigten Staaten abspielen bzw. verwenden? Ich fände es echt toll, wenn ihr euch die Zeit für eine Antwort nehmen würdet.

N-ZONE Deine Fragen sind berechtigt. Bislang war es bei Handheld-Geräten grundsätzlich so, dass es keine Normunterschiede zwischen europäischen, japanischen und amerikanischen Geräten gab. Einzige Ausnahme macht dabei der Sega Nomad, der allerdings auch mit normalen Mega-Drive-Modulen gefüttert werden musste. Die US-Version des Sega-Handhelds verweigerte bei einigen deutschen Modulen den Dienst. Auf Nachfrage bei Nintendo of Europe konnte man uns noch nicht mitteilen, ob es Unterschiede zwischen den japanischen GBAs und den im Juni in den USA und Europa erscheinenden Versionen des neuen Nintendo-Handhelds geben wird. Da beim Game Boy Advance aber keine störenden Unterschiede zwischen den regional begrenzten Fernsehnormen (PAL oder NTSC) ins Gewicht fallen, sind Inkompatibilitäten zwischen den GBA-Exemplaren aus Japan, USA oder Europa unwahrscheinlich.

Feliks

Achtung Ironie!

Kürzlich habe ich gelesen, dass ihr in eurer Redaktion auf dem GameCube bereits *Zelda* und *Wave Race* spielt. Warum macht ihr dann keinen Bericht dazu? Mich würde interessieren, wie der erste Eindruck der Spiele ist und ob der Controller gut zu bedienen ist. Ich kaufe mir normalerweise keine Konsole, deren Controller schlecht zu bedienen ist.

N-ZONE Da macht man einmal einen Scherz und ausgerechnet dann nehmen einen die Leser ernst! Falls deine Frage nach dem GC-Bericht wirklich ernst gemeint ist, solltest du wissen, dass es sich bei unserem Statement zum GameCube natürlich um einen Scherz gehandelt hat. Wir dachten eigentlich, dass dies spätestens nach der Erwähnung der eingebauten Kaffeemaschine klar wäre. Ob der Controller gut zu bedienen ist, können wir dir (und allen anderen Leser natürlich auch)

erst in der Ausgabe 07/01 mitteilen. Dann haben wir uns nämlich auf der E3 in Los Angeles einen ersten aussagekräftigen Eindruck vom GameCube, der Peripherie sowie den Spielen verschafft. Bis dahin müssen wir dich noch um etwas Geduld bitten.

Was haltet ihr davon, dass Nintendo die Veröffentlichung des GameCube in Europa auf Frühjahr 2002 verschoben hat?

N-ZONE Wie alle Nintendo-Fans haben wir natürlich auch gehofft, dass der GameCube auch hier zu Lande noch in diesem Jahr erscheint. Der verzögerte Europa-Launch hat Vor- und Nachteile. Zum einen wäre ein früherer Launch im Konkurrenzkampf gegen die PlayStation 2 und vor allem gegen die Xbox (die ebenfalls im Frühjahr 2002 erscheint) von Vorteil gewesen. Zum anderen will Nintendo mit einem möglichst umfangreichen Line-up an hochwertigen Spielen starten, damit in Europa eine möglichst breite Käuferschicht erreicht wird. Dies wiederum macht die zeitliche Verzögerung für den europäischen Markt wohl leider unausweichlich.

Minimull per Mail

Wer wird Redakteur?

Welche Anforderungen muss man erfüllen, um bei euch als Redakteur zu arbeiten?

N-ZONE Diese sehr beliebte Frage wird uns in zahlreichen Leserbriefen gestellt. Leider werden noch keine Volkshochschulkurse mit dem Thema „In 30 Tagen zum Videospielredakteur" angeboten. Es gibt schlicht und einfach kein Patentrezept. Du solltest jedoch einige Grundvoraussetzungen erfüllen: Entscheidend sind vor allem natürlich fundierte, langjährige Kenntnisse im Bereich Videospiele. Um dieses Wissen oder auch eine Einschätzung von einem neuen Spiel dem Leser möglichst unterhaltsam vermitteln zu können, ist eine flotte Schreibe unabdingbar. Da auch der Kontakt mit den Spielherstellern einen nicht unwesentlichen Teil des Redaktionsalltags ausmacht, sollte man darüber hinaus Freude und Geduld im Umgang mit Menschen mitbringen. Das gilt vor allem dann, wenn man zum fünften Mal in der Telefon-Warteschleife mit nervtötender Musik gefoltert wird. Außerdem sollte man gut mit Termindruck umgehen können, da dem armen, schwer schuftenden Redakteur neben der Zeit auch stets der unbarmherzige Redaktionsdirektor im Nacken sitzt. Und es dauert immer einige Zeit, bis die Striemen von der Peitsche auf dem Redakteursrücken verheilt sind, aber unsere medizinische Abteilung kann halt auch nicht hexen … Aua!

Alexander Geisler

Skandal?

Als ich mir am Mittwoch, dem 28.02., wie jeden Monat die N-Zone gekauft habe und die Verkäuferin zu mir sagte: „DM 4,50, bitte!", hat mich fast der Schlag getroffen. Könnt ihr mir erklären, warum die N-Zone um 60 Pf. teurer geworden ist? Seit der Erstausgabe (6/97) kostet die Zeitschrift DM 3,90. Diesen Preis fand ich auch besser. Nach fast vier Jahren wurde die N-Zone jetzt teurer und ich muss mir stark überlegen, ob ich mir die nächste Ausgabe kaufen werde und ob ihr immer noch die Nr. 1 bleibt! Ich besitze 41 Ausgaben, und ob ich mir die nächste Ausgabe kaufe, hängt von euch ab. An der Seitenzahl hat sich nichts geändert, sonst hätte ich die Preiserhöhung verstehen können.

N-ZONE Wir können deinen Frust zum Teil natürlich verstehen. Wer freut sich schon, wenn er einen höheren Preis zahlen muss? Auch wir hätten gerne den Preis von DM 3,90 gehalten, aufgrund gestiegener Produktionskosten und höherer Papierpreise blieb uns jedoch aus betriebswirtschaftlicher Sicht nichts anderes übrig, als den Preis der N-Zone um 60 Pf. auf DM 4,50 zu erhöhen. Wir sind allerdings der Meinung, dass man diese Erhöhung nach nunmehr fast vier Jahren finanziell verschmerzen kann, gerade weil es die erste Preiserhöhung seit dem Bestehen der N-Zone ist. Der Preis des Heftes ist demnach pro Jahr um 15 Pf. gestiegen und dies ist nun wirklich kein Wucher, oder? So können wir nur hoffen, dass du unsere Argumente nachvollziehen kannst und uns auch weiterhin als treuer Leser gewogen bleibst.

Andreas Fuchs

N-ZONE ZEUGNIS

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
GameCube	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Dreamcast	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

5. Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Wie viel DM würdest du für den GameCube maximal ausgeben?
DM _____

7. Würdest du zugunsten eines niedrigeren Preises auf eine DVD-Fähigkeit des GameCube verzichten?
❑ Ja ❑ Nein

8. Welche Fortsetzung/Umsetzung wünschst du dir für den GameCube?
1. _____
2. _____
3. _____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
Japan-News	___	❑	❑	❑
USA-News	___	❑	❑	❑
Rep. Die besten GB-Spiele	___	❑	❑	❑
Rep. Game Boy Advance	___	❑	❑	❑
Rep. Die N64-Hits 2001	___	❑	❑	❑
Super Mario Advance	___	❑	❑	❑
F-Zero Maximum Velocity	___	❑	❑	❑
GT Championship	___	❑	❑	❑
Konami Krazy Racing	___	❑	❑	❑
Kurukuru Kururin	___	❑	❑	❑
Castlevania: Circle of the M.	___	❑	❑	❑
Pokémon-Aufkleber	___	❑	❑	❑
Pokémon G/S-Logbuch Teil 1	___	❑	❑	❑
Poster: Die 100 neuen Pokémon	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 05/2001)
Ausgabe: _____/_____

12. Ich kaufe die N-Zone ca. _____ Mal pro Jahr.

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

14. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

15. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

16. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

17. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 5 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

MACH MIT!

Kräftemessen und Verwandtschaftsgrade

Die Xbox hat ja eindeutige Hardware-Vorteile gegenüber dem GameCube (CPU-Taktfrequenz von 733 MHz gegenüber 405 MHz). Wie stark wirkt sich dies auf die Grafik aus? Ich will mir eigentlich beide Konsolen kaufen. Wenn die Xbox aber viel bessere Grafikmöglichkeiten bietet, kann ich mir das Geld für den GameCube eigentlich sparen.

N-ZONE Auch wenn ihr es sicherlich bald schon nicht mehr lesen könnt, lautet unsere Antwort erneut: Für ein fundiertes Urteil darüber, welche Next-Generation-Konsole denn nun wirklich die Nase vorn hat, ist es definitiv zu früh. Sicherlich hat die Xbox auf dem Papier Vorteile gegenüber dem GameCube. Dies muss aber nicht zwangsläufig bedeuten, dass du auf der Xbox Spiele mit besserer Grafik sehen wirst. Entscheidend ist, was die jeweiligen Entwickler aus den Möglichkeiten der Konsolen machen. Was nützt die tollste CPU, wenn die Spieleentwicklung so kompliziert ist, dass man die Möglichkeiten einfach nicht voll ausnutzen kann? Nintendo hat hier mit dem Augenmerk auf eine einfach zu programmierende Konsole sicherlich den richtigen Weg eingeschlagen. Bleibt abzuwarten, inwieweit es die Spieleentwickler danken werden.

Wie ihr ja sicherlich wisst, ist *Turok* nach dem zweiten Abenteuer verstorben (möge er in Frieden ruhen). In *Turok 3: Shadow of Oblivion* müssen ja seine Kinder ran. Wird er in Teil 4 wieder auferstehen? Oder müssen dann seine Enkelkinder ran?

N-ZONE Bezüglich des dritten Teils müssen wir dich berichtigen. Hier greifen nicht die Kinder, sondern die Geschwister von Joshua Fireseed zur Waffe. Ob der schießwütige Jäger bei *Turok: Revolution* (so der Name des vierten Teils) auf dem GameCube seine wundersame Wiedergeburt feiert oder ob diesmal der verzogene Sohn, seine Cousine dritten Grades oder gar die rüstige Omi den Gegnern mit Sniper-Rifle und Bazooka einheizen wird, ist noch nicht bekannt. Spätestens zum 10. Teil der *Turok*-Serie werden wir einen Stammbaum der Sippe im übersichtlichen Posterformat veröffentlichen, versprochen!

Daniel Müller

Geschwindigkeitsrausch

Aus Frust über meinen Computer (alter Schrott) greife ich aus neu entdeckter Spiellust wieder zu meinem N64. Mein favorisiertes Genre sind Rennspiele. Mein Wunsch wäre ein Motorradrennspiel mit Straßenmaschinen (keine Enduros). Dabei sollte es nicht zu simulationslastig sein, sondern vor allem schnellen Spielspaß bringen. Außerdem hat mich das Formel-1-Fieber gepackt. Wer ist euer Favorit unter den F1-Spielen? Für wie nötig haltet ihr dazu ein Lenkrad + Pedale? Welches würdet ihr empfehlen?

N-ZONE Zuerst möchten wir dir zu dem Schritt vom PC zum N64 gratulieren. Einfach anschalten und Spielen ist doch viel angenehmer als nervige Installationen, Grafikkartenprobleme, unverständliche Fehlermeldungen und nervige Ladezeiten, oder? In Sachen Motorradrennspiele kommt für dich momentan wohl nur *Top Gear Hyper-Bike* in Frage, der Titel konnte in der N-Zone 03/00 immerhin 80 % einheimsen. Trotz deiner Abneigung gegen Crossmaschinen solltest du aber in jedem Fall *Excitebike 64* anschauen. Der im Juni erscheinende Titel glänzt durch ruckelfreie, schnelle Grafik, zahlreiche Strecken und eine realistische Fahrphysik. Unter den Formel-1-Spielen hat unserer Meinung nach *F-1 World Grand Prix II* knapp die Nase vorn. Für Lenkräder gilt generell: Sie sind zwar nicht notwendig, erhöhen die Rennspielatmosphäre in den eigenen vier Wänden aber ungemein. Für echte Rennspiel-Fans wie dich ist daher ein Kauf empfehlenswert. Du solltest darauf achten, dass die Knöpfe am Lenkrad selbst gut verarbeitet und leicht erreichbar sind. Die Pedal-Einheit sollte so konstruiert sein, dass sie auch beim heftigen Bleifußeinsatz nicht umkippt oder verrutscht. Eine ausgiebige Probefahrt bei deinem Videospielhändler ist unbedingt ratsam.

Michael Weishaup

NINTENDO 64

Verk. N64 mit 2 Pads + 1 Mem. für 85,- DM, Mario Party 2 50,- DM, Pokémon Stadium + Transf. Pak 65,- DM, Mario Golf 45,- DM, DKR 35,- DM, Tel.: 02102/708064, fragt nach Alf

Verkaufe und tausche Hard- und Software von N64, SNES, GB, Sega, alles günstig, Interesse: Dann greift zum Hörer: 06371/3562

Verk. Nintendo 64 mit 2 Controllern, 2 Memory Paks, Expansion Pak, Rumble Pak und 6 Spiele (Perfect Dark, Zelda), für 250,- DM, Tel.: 09366/1275

Rainbow Six, WinBack, Tony Hawk je 48,- DM, Mis. Impossible 40,- DM, Ready 2 Rumble 40,- DM, Turok 2 19,- DM, 1080° 33,- DM, F. Destiny 30,- DM. Ruft an 0171/1067797

SUCHE NINTENDO 64

Ich suche für das N64 das Spiel Fighters Destiny, bitte im guten Zustand, fragt nach Andre, Tel.: 04954/89214 oder 0177/9629424

Suche gut erh. Road Rash 64, zahle bis 40,- DM, tausche auch gegen V-Rally od. NHL B. 98 od. F1 P. P. Tel.: 0611/428240

VERKAUFE NINTENDO 64

N64 + 2 Contr. + Yoshi's Story + Mario Kart 64 + Mario 64 + F-Zero X + Banjo-Kazooie, original verpackt und Cheats, Preis nach VB, Tel.: 06251/64257

Verk. N64 + Body Harvest, Superstar Soccer 64, N64-Hefte von 2/200 bis 2/2001, Tetris, D. Dragon 3 und Kirby's Dreamland 2 für Game Boy, Tel.: 069/531531, ab 17 Uhr

N64 + 3 Contr. Exp. Pak, 2 Rumble Pak + Speicher Paks + 16 Top-Spiele, z. B. Zelda, M. Tennis, D. Kong u. v. m., mehr Infos zum Preis oder Spielen unter 0551/56432 Mol

N64 Spiel: Premier Manager 64, macht Angebote! Ich suche auch N64-Spiele jeder Art bis 60,- DM, suche auch Xploder und Lenkrad! Tel.: 0174/2074965

Verkaufe Road Rash 64 50,- DM, Armorines + Lb. 15,- DM, Worms 30,- DM, Mario Kart 25,- DM, Turok 3 45,- DM, alle mit Verp. u. Anl., DK 64 o. Exp. u. Anl. Tel.: 07322/932586

Lenkrad f. N64, Iggy's Recking Balls, Shadowgate u. Extreme G zu tauschen od. verk., suche A Bugs Live, Tarzan, Hercules od. Toy Story 2, Tel.: 0600/43069

Für N64 Banjo-Kazooie 40,- DM, Holy Magic Century 35,- DM, Zelda 64 44,- DM, Game Boy Camera 20,- DM, alles wie neu! Mit Anl. + Verp. Tel.: 0731/64361

N64, 25 Spiele, 4 Contr., 2 Memory Cards, Rumble P., Transfer P., Preis zusammen 900,- DM, Handy: 0170/1689794 per SMS oder Anruf, Mathias W.

Verkaufe Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak 90,- DM, Perfect Dark 70,- DM, Die Welt Ist Nicht Genug 70,- DM, F1 WGP 2 40,- DM, u.v.m. Tel.: 02151/366880, fragt nach Simon.

Verk. Konsole mit Expansion Pak + 2 Controller + 13 Spiele, u. a. Zelda 1 u. 2, S. W. R. S., Pokémon Stadium, zusammen 300,- DM, verk. aber auch einzeln, Tel.: 0228/9813216, fragt nach Max.

Verkaufe Mario Party 2, South Park, Zelda, WWF Warzone, Pokémon Stadium inkl. Transfer Pak (auch gelbe Version von Pokémon) Handy: 0170/1085026

Verkaufe N64 m. 8 Sp., u. a. Zelda, Tony Hawk, DK 64, 4 Controller, Exp. Pak, Rumble Pak u. R. Pak m. 1 MB Memory C., NP ca. 1.100,- DM, VB 500,- DM, Tel: 04931/15751

Verkaufe N64 + 2 C. + Zelda 64 + F1 WGP 2 + Goemon + Mario K. + Star Wars für 480,- DM o. einzeln. Ruft an: 05664/6272 oder faxt: 05664/9390158, fragt nach Christian!

D. Goes Leitzachtalstr. 127, 83730 Fischbachau, N64, 1 Contr., Exp. Pak, Memory C., 18 Spiele, Perfect Dark, C&C, ISS 64, M. Kart, NHL 99, VB 900,- DM, Tel: 08028/1240

Verkaufe Zelda: Majora's Mask für 80,- DM, Armorines engl. PAL-Version für 40,- DM, Tel.: 02373/680494, Christoph.

Verk. N64 + 1 Contr. + Exp. Pak + Mem. Card + Zelda Majora's Mask + Pokémon Stadium + Transfer Pak für 300,- DM, Stuttgart, Tel.: 0711/8875800, Claudio.

Hi – ich verkaufe Pokémon Stadium mit 2 Transfer Paks und Mario Party 2 für nur je 75,- DM oder tausche auch gegen WWF No Mercy. Tel.: 07531/61920

Verkaufe N64-Spiele für 50,- DM, Verkauf von N64-Konsole und Zubehör, z. B. Lenkrad oder Controller Pak, verhandle auch, Tel.: 033731/14057, Maik.

Verkaufe Batman of The Future + 18 Batman Comics, alles ist in einem guten Zustand, erreichbar zwischen 15-18 Uhr, Tel.: 04952/2135

Verk. S. Mario für 25,- DM, ISS 98 für 40,- DM, S. S. Bros. für 60,- DM und 1080° Snowb. für 45,- DM, ruft an unter 07032/75959, fragt nach Simon.

Perfect Dark neu 80,- DM, Mario Party 2 wie neu 70,- DM, Mario Golf 64 wie neu 70,- DM, New Tetris wie neu 50,- DM + Versandkosten, Tel.: 02402/30930

Verkaufe Pokémon Stadium für 100,- DM und Pokémon Snap für 50,- DM und Zelda Majora's Mask für 80,- DM und Glover für 40,- DM, Tel.: 037203/4806, auch billiger.

Verkaufe N64 + 1 Controller + Exp. Pak + XG 1 u. 2 + S. M. + Turok 1 + 2 + Body Harvest + alle mit Anleitung, wenige ohne Verpackung, nur zusammen 500,- DM, 0174/3178375

Fairplay Games – Computer & Videospiele-Versand, Tel.: 034204/37842

TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche 1080° + Turok 2 + WWF Attitude + Crusin USA gegen Zelda Majora's Mask mit Expansion Pak oder gegen Donkey Kong mit E. P. Ruf an 070/3277620 oder 0173/5801816

Pilotwings, Mario 64, gegen Pokémon Snap alle 3 Spiele, Osmany Hernandez, PA. 8037, Wibichstraße 80, Schweiz, Zürich

Tausche für N64 Mission Imp. o. NBA Hangtime o. Mario Party 1 o. sehr gute PSX-Spiele gegen Winback, zahle auch dazu, Tel.: 0641/48406

Hi, tausche Spiele gegen Donkey Kong 64, Pokémon Stadium, Pokémon Blau und Gelb, Super Mario und Banjo-Kazooie, meldet euch bei whitecat3@t-online.de (Janette)

SUPER NINTENDO

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche f. Super Nintendo 2 Controller, Ilse Schomberg, Heckershäuserstr. 19 A, 34292 Alnatal

Suche Super Nintendo + Controller, verkaufe Game Boy + Game-Linkkabel, Tel.: 03877/74345 oder 0175/6762910, fragt nach Sebastian.

VERKAUFE SUPER NINTENDO

Super Tennis, Yoshi's Island, Super Soccer, Mystic Quest Legend, Dragon Ball 2 und Warios Woods je 20,- DM, oder tausche gegen: Macht Angebote. Tel.: 02588/1275

Löse SNES-Sammlung auf, ca. 100 Spiele 30,- bis 49,- DM, N64 ca. 50 Spiele 39,- bis 69,- DM, DK, Rush, Turok, Kampf, Sport, Auto, usw., suche Game Boy Color. Tel.: 02553/6959

Verk. SNES inkl. 8 Spiele, 2 Contr., Super GB für 300,- DM, Tel.: zwischen 14 und 18 Uhr 033704/61800, bei Anliegen auch GB-Spiele, in Baruth/Mark.

GAME BOY

VERKAUFE GAME BOY

Game Boy Color (lila-transparent)) 89,- DM, Game Boy Camera (blau) 20,- DM, beides neu! Original verpackt! Siemens C25Power ohne Sim-Lock 65,- DM, Tel: 0731/64361

151 Pokémon je 1,- DM unendlich Geld, Orden, Casino, Münzen, Zeit, Safaribälle, Level 99, Zugang zur Zahlenstadt usw. Tel.: 0175/7756208

Fairplay Games – Computer & Videospiele-Versand, Tel.: 034204/37842

Mit DM 5,- seid ihr dabei!

KLEINANZEIGEN

Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.

TAUSCHE GAME BOY

Tausche GB und 7 GB-Spiele gegen 3D-Action-Spiel, The World Is Not Enough, Blast Corps, Tony Hawk und Perfect Dark, Tel.: 039779/27543, fragt n. Marcel.

Tausche Hype the Time Quest (nur GBC) gegen Stranded Kids (kaufe auch für 20,- DM) oder andere, ruf an, wenn du bei Osnabrück u. U. wohnst: 05404/4501

SONSTIGES

Tausche Super Nintendo + 4 Games + Super GB-Modul + 2 Pads + PlayStation + 6 Games + 2 Pads + Chip + N64 + 6 Games + 1 Pad gegen PlayStation 2, Tel.: 09141/73026, Benny

Verkaufe Pokémon- und Digimon-Karten, Tel.: 06172/42261

Suche Club Nintendo-Hefte 6/98, 5/97, 6/96, 2/96, 1/96 + Jahrgang 1995, nur 100 % o. k., zahle gut, SMS oder Anruf: 0178/5963020, Maik.

SUCHE SONSTIGES

Suche Game Star von Sega mit Spielen, über den Preis lässt sich handeln. Tel.: 09933/539, fragt nach Markus.

Suche Dreamcast und 1 Controller, 1 Spiel. Biete: Super Nintendo mit folgenden Spielen: Donkey Kong Country 1-3, Mario Kart, Super Mario World, Power Rangers, Street Fighter, Fatal Fury, Mario All St., Master Golf, PGA Golf und 2 Controller, oder 3 PS-Spiele: Hercules, Lucky Luke, oder 100,- DM, Tel.: 06223/1451 o. 06223/8812

VERKAUFE SONSTIGES

Für PSX: Metal G. Solid 29,- DM, Oddworld Abes Exodus 29,- DM, Breath o. Fire 3 29,- DM, Tekken 3 24,- DM, Silent Hill 29,- DM, Alles wie neu! Mit Anl. + Verp. Tel.: 0731/64361

41 N-Zone, zus. 82,- DM, 72 Nintendo Club Hefte + 36 Sonderhefte, zus. 119,- DM, (fast) alles mit Poster + Extras! Metal Gear Solid Soundtrack 15,- DM, Tel: 0731/64361

Verkaufe alle 7 Neon Genesis Evangelion VHS ReE-Editions für VB 200,- DM, (nur komplett), Tel.: 04101/29262, Maxi, od. SMS an 0162/4630730

Verk. Pokémon-Karten: Arenaleiter (holo), Dark Glurak, Lavados, Arktos, Zapdos (ausgl.), Dark Giflor, Sleimok. Tel.: 0173/8834643, ab 15 Uhr.

Achtung! Jedes Pokémon 1,- DM, Attacken nach Wahl auch Mew, Tel.: 0171/9843444, ab 14.30 Uhr bis 20.00 Uhr, fragt nach Stefan.

Verkaufe Pokémon-Karten Arenaleiter (holo) und z. B. Gengar, Alpollo, Kicklee, Bisafloor, Lavados, Giflor, Dragoran, Tel.: 0162/7574281

INFO

Die glücklichen Gewinner

Hier die Gewinner der Preisverlosungen aus der N-Zone 03/2001

Electronic-Arts-Gewinnspiel:

Robert Ackermann; Obersteinbach – Stefan Deuerling; Bremen – Michaela Kütze; Darmstadt

Totally-Pokémon-Gewinnspiel:

Stefan Herder; Warendorf – Peter Hindenburg; Düsseldorf – Johannes Honeber; Dietzenbach – Stefanie Hoppe; Burgenbrach – Katja Lipke; Rohr – Sebastian Nagel; Frankfurt – Alexander Oberhofer; Schwandorf – Murat Özyan; Wertheim – Felicitas Ringer; Cloppenburg – Markus Schmitt; Idar-Obstein

DIE PRIME TIME FÜR GAMER GAME ON! TV

Game On! TV – Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

Samstag, 19.00 Uhr und Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.

Game On! TV findet ihr auf NBC EUROPE

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Puh! Kein Star Wars Episode I: Battle for Naboo mehr! Anscheinend sind inzwischen wirklich alle Codes bekannt und wir dürfen den Titel als entschleiert betrachten. Dafür haben wir endlich einige Codes für Indiana Jones ausgegraben und ich wette mal, dass das erst der Anfang ist. Auch die Weltmeister im schlechten Benehmen können mit den Cheats für Conker's Bad Fur Day so richtig den Larry raushängen lassen. Bis zum nächsten Mal.

Euer Jean-Reiner Jung

Indiana Jones and the Infernal Machine

Wofür, verflixt nochmal, ist eigentlich das Passwort-Menü bei *Indiana Jones* da, wenn das Modul einen Batteriespeicher besitzt? Die Antwort lautet einwandfrei: zum Cheaten. Einfach die Codes eingeben und schon geht's los!

FORGEOFF .....Freie Levelanwahl
REALHARD .....Sehr hoher Schwierigkeitsgrad
CHEESE!! .....Das Entwicklerteam anschauen

Übrigens, wenn ihr das Spiel mit mindestens 1.500 IQ-Punkten durchspielt, öffnet sich der 17. Level und ihr dürft einen Abstecher in den Tempel aus der Anfangssequenz von „Jäger des verlorenen Schatzes" machen.

▮ BITTE RECHT FREUNDLICH Nachdem ihr den Grinse-Cheat eingegeben habt, dürft ihr einen Blick auf das Entwicklerteam werfen.

Game-Boy-Cheats&Codes

Game-Boy-Xploder-Codes

Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

Men in Black 2
Unendlich Leben 010991C8
Unendlich Gesundheit 015F90C8
Alle Sonnenbrillen 010488C2
Feinde und Objekte stehen still 01C889C4

Disney's The Little Mermaid II – Pinball Frenzy
Unendlich Kugeln 0109A1D0

Godzilla 2 – Monster Wars
Unendliche Feuerstöße 0DBA0671
Unendlich Energie 0D85A071

Conker's Bad Fur Day

Von Versumpfen kann keine Rede sein! Kaum ist Conker draußen, platzen auch schon die ersten Cheats herein. Wenn die Katerstimmung mal wieder auf dem Höhepunkt ist, hat man jetzt trotzdem leichtes Spiel. Die Passwörter werden wie gehabt im Cheat-Code-Menü eingegeben.

DRACULASTEABAGS	50 Leben
DUTCHOVENS	50 Continues
BOVRILBULLETHOLE	Alle Objekte können abgeschossen werden.
EASY	Niedriger Schwierigkeitsgrad
VERYEASY	Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad
PRINCEALBERT	Öffnet den Barn-Boys-Level
CLAMPIRATE	Öffnet den Bats-Tower-Level
ANCHOVYBAY	Öffnet den Sloprano-Level
MONKEYSCHIN	Öffnet den Uga-Buga-Level
SPANIELSEARS	Öffnet den Spooky-Level
BEELZEBUBSBUM	Öffnet den It's-War-Level
CHOCOLATESTARFISH	Öffnet den The-Heist-Level und haut noch Extra-Geld in die Kasse
SEXYMANN	Öffnet die Birdy-the-Scarecrow-Szene
WELDERSBENCH	Öffnet alle Szenen und Levels
WELLYTOP	Spiele als Conker im Mehrspielermodus
EASTEREGGSRUS	Spiele als Neo-Conker im Mehrspielermodus
BILLYMILLROUNDABOUT	Spiele als Sensenmann im Mehrspielermodus
CHINDITVICTORY	Spiele als Wiesel im Mehrspielermodus
EATBOX	Spiele als Steinzeitmensch im Mehrspielermodus
RUSTYSHERIFFSBADGE	Spiele als Sergeant oder Teddy-Anführer im Mehrspielermodus
BEEFCURTAINS	Spiele als Zombie oder Dorfbewohner im Mehrspielermodus
SPUNKJOCKEY	Sorgt im Kriegs-Multiplayer-Level für eine *Matrix*-Sterbeszene, wenn man die Teddys mittels Katana oder Kettensäge enthauptet

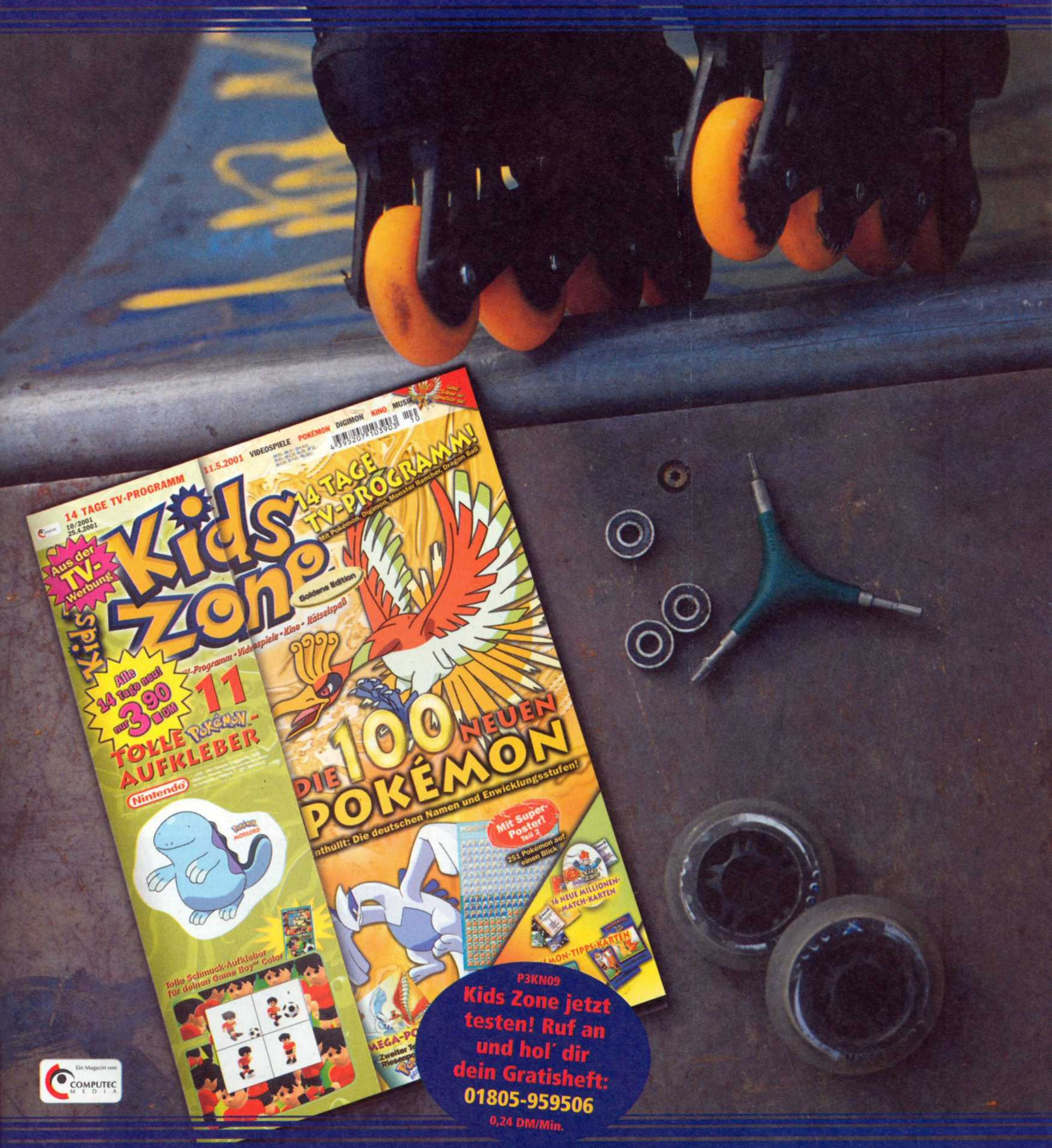
▮ BEPELZTER WIDERLING Mit diesen Codes kann der pelzige Nager nach der Weltherrschaft greifen.

▮ SCHUMMELMENÜ Der freundliche Gargoyle nimmt sich der Cheats an.

KIDS ZONE -

EUER MAGAZIN FÜR FERNSEHEN, KINO, VIDEOSPIELE

ALLE 14 TAGE NEU!



P3KN09

Kids Zone jetzt testen! Ruf an und hol´ dir dein Gratisheft:

01805-959506

0,24 DM/Min.

Kids Zone

- Alle Infos zu Pokémon, Digimon Dragon Ball und Monster Rancher.
- Kids-TV-Programm auf 8 Seiten
- Spieletipps für Game Boy, N64, PlayStation, PC, Dreamcast, PS2
- Musik- und Kinotipps
- Alle zwei Wochen mit super Aufklebern, Karten und vielem mehr
- Nur geniale DM 3,90

POKÉMON GOLD/SILBER LOGBUCH

Der allseits beliebte Abenteurer und Frauenschwarm Captain Ahmet wurde von uns beauftragt, die neuesten Pokémon-Welten zu erforschen. Damit auch ihr immer auf dem Laufenden seid, schreibt unser Weltenbummler die wichtigsten Ereignisse in seinem Logbuch nieder. Ab sofort gibt es hier monatlich die wichtigsten Tipps und spannende Storys rund um Nintendos Pokémon Gold/Silber!

Logbuch-Eintrag I: A new Beginning ...

➡ **BIN ICH SCHON DRIN? Juhuuu! Gleich geht es los.**

Dies ist der erste Eintrag in meinem persönlichen Logbuch. Das größte Abenteuer meines Lebens liegt vor mir! Als Erstes werde ich mich von meinen Redaktions-Kollegen verabschieden und dann breche ich auf, um die Geheimnisse von *Pokémon Gold/Silber* zu lüften!

Logbuch-Eintrag Nr. 2: Das Abenteuer beginnt!

Yeah! Heute morgen hab ich mein erstes Pokémon gefangen. Naja, ich hab's nicht direkt selbst gefangen, sondern vom kauzigen Prof. Lind geschenkt bekommen. ❶ Trotzdem freu ich mich tierisch über meinen neuen Weggefährten. Als Gegenleistung soll ich den Botenjungen spielen und Mr. Pokémon einen Besuch abstatten. Der kürzeste Weg ist über die Route 29 nach Rosalia City und dann direkt weiter auf die Route 30. Mist, obwohl ich dauernd von wilden Pokémon angegriffen werde, kann ich keines von ihnen schnappen❹. Im doofen Poké-Mart halten sie nämlich keine Poké-Bälle mehr auf Lager! Ich marschiere also weiter die Route 30 entlang und halte Ausschau nach Mr. Pokémons Hütte ❷. Heute scheint mein Glückstag zu sein! In der Hütte treffe ich nämlich nicht nur Mr. Pokémon, sondern auch den berühmten Prof. Eich! Der gute Professor schenkt mir einen nagelneuen Pokédex ❸ und Mr. Pokémon lässt ein rätselhaftes Pokémon-Ei rüberwachsen. Das Rätsel-Ei sieht ziemlich merkwürdig aus, also lass ich das Ding lieber mal von Prof. Lind untersuchen.

➡ **ENDLICH DA! Mr. Pokémon wohnt in einer kleinen Hütte.**

➡ **IST DENN SCHON WEIHNACHTEN? Prof. Eich vermacht mir einen Pokédex.**

➡ **ATTACKE! Ein Wiesor greift mich plötzlich an und ich hab keinen Pokéball!**

➡ **MEIN ERSTES POKÉMON! Der nette Professor hat mir mein erstes Pokémon geschenkt.**

➡ **KATASTROPHE** *In Professor Linds Labor wurde eingebrochen. Der Ärmste!*

Logbuch-Eintrag Nr. 3: Der mysteriöse Dieb

Kaum hab ich Mr. Pokémons Haus verlassen, klingelt schon mein Telefon! Am anderen Ende der Strippe heult mir Prof. Lind die Ohren voll. ❶ Ein Dieb hat sich Zugang zum Labor verschafft und ein Pokémon geklaut. Wenn ich mich beeile, dann kann ich vielleicht wertvolle Hinweise auf den Übeltäter sammeln! Auf halbem Wege mache ich in Rosalia City Halt und decke mich mit Heil-Utensilien ein ❷. Als ich weiter Richtung Neuborkia eile, stellt sich mir ein mysteriöser Fremdling in den Weg. Der angriffslustige Rotschopf fordert mich zum Kampf heraus! Dass ich den Schergen problemlos platt mache, versteht sich natürlich von selbst! ❸ Der Feigling macht sich nach seiner Niederlage sofort aus dem Staub und ich tu es ihm gleich – schließlich wartet Prof. Lind auf mich! Als ich endlich im Labor eintreffe, ist der Professor ganz aufgelöst. ❹ Der rothaarige Pokémon-Dieb hat ... Moment mal! Rothaarig? Ich Idiot! Der angriffslustige Rotschopf von vorhin war der Pokémon-Dieb und ich hab ihn entkommen lassen! Wie dem auch sei – ich hab ja einen Auftrag auszuführen. Der Professor ist über das Rätsel-Ei ziemlich erfreut, da es ein sehr seltenes Exemplar ist. Danach mach ich mich vom Acker in Richtung Viola City. Angeblich soll man da seine Pokémon gut aufpowern können. Viola City, ich komme! Unterwegs decke ich mich mit Poké-Bällen ein und auch ein paar Heil-Utensilien werden eingesackt. Man weiß ja nie, was einen erwartet.

➡ **TRÜGERISCHE STILLE** *Der gemeine Rotschopf greift gleich an!*

➡ **ICH BIN DER KING!** *Dem Bengel hab ich eine Lektion verpasst!*

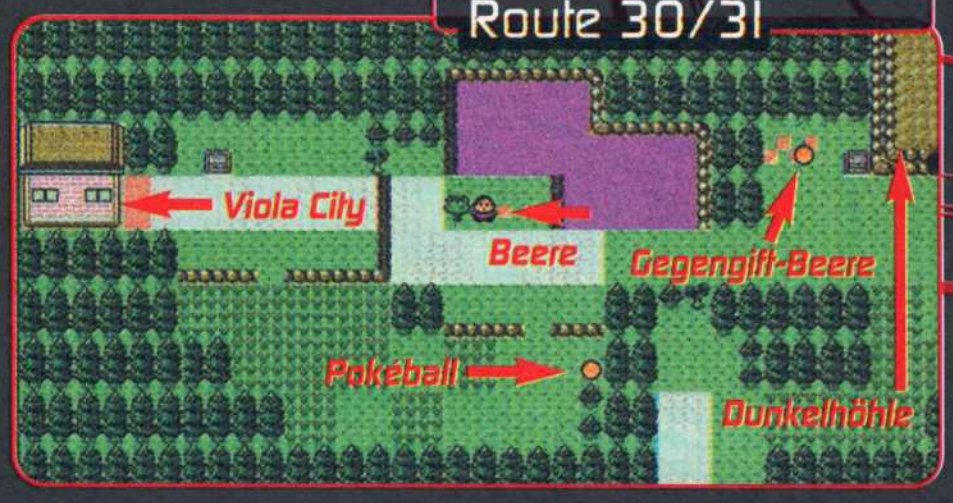
➡ **TRAGÖDIE** *Der arme Professor ist ganz aufgelöst! Hoffentlich beruhigt er sich bald.*

GOLD SILBER LOGbuch

Wo schnappt ihr welches Pokémon?

Folgende Pokémon laufen euch auf der Route 29 über den Weg: Wiesor, Hoothoot, Rattfratz und Taubsi
Diese Racker könnt ihr auf der Route 30/31 finden: Webarak, Ledyba, Raupy, Knofensa und Hornliu

Route 30/31



Logbuch-Eintrag Nr. 4: Auf nach Viola City!

Der Weg nach Viola City ist nicht gerade kurz und führt durch Rosalia, wo ich mir endlich einige Poké-Bälle kaufen kann. Ich folge wieder der Route 30 und erfreue mich an der schönen Umgebung. Leider ist mein lockerer Spaziergang nur von kurzer Dauer, da ich ständig auf Trainer treffe, die mich herausfordern wollen ❶. Ich nehme logischerweise jede der Herausforderungen an, da ich so meine Pokémon aufpowern und meine Kasse etwas aufbessern kann. Obwohl ich sämtliche Trainer vernichtend schlage, sind sie mir danach noch immer wohlgesinnt. Einer von ihnen gibt mir sogar seine Telefonnummer ❺! Ich mache mich wieder auf den Weg und nutze die Zeit, um ein paar Pokémon zu schnappen. Dies ist aber gar nicht so einfach! ❷ Vor allem scheinen die verschiedenen Kreaturen nur zu bestimmten Zeiten umherzustreunen. Auch die Location spielt anscheinend eine große Rolle. Ich werde für die nächste Ausgabe eine komplette Liste erstellen, um euch auf dem Laufenden zu halten. So wisst ihr dann genau, wann und wo ihr die verschiedenen Pokémon antrefft. Tja, für unsere lieben Leser tu ich halt alles! Ich mache noch kurz bei der Dunkelhöhle Halt, um mal einen Blick zu riskieren ❸. Leider ist es viel zu dunkel, um etwas zu erkennen! Hier muss ich später unbedingt wieder vorbeischauen. Nach einigen Metern erblicke ich ein Schild mit der Aufschrift „Route 31" ❹. Viola City ist nicht mehr weit!

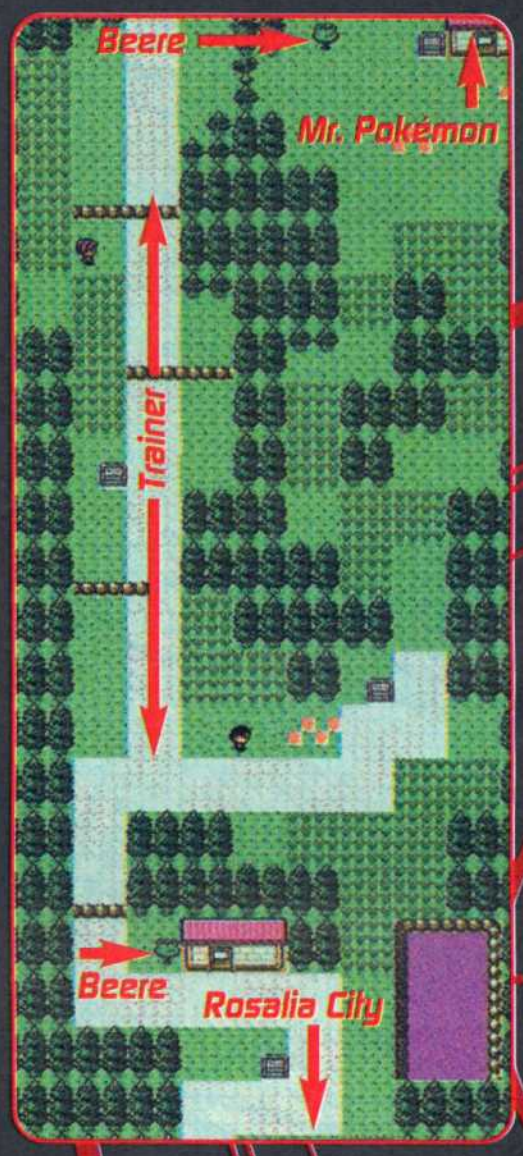
➡ **HERAUSFORDERUNG** *Die übermütigen Trainer sind wirklich nervig.*

➡ **COOL!** *Ich hab mein erstes Pokémon gefangen. Mal sehen, wie sich der Kleine entwickelt.*

➡ **BETRETEN AUF EIGENE GEFAHR!** *In der Höhle ist es zu dunkel, um etwas zu erkennen.*

➡ **GLEICH BIN ICH DA!** *Laut meinen Informationen müsste ich bald in Viola City eintreffen.*

➡ **RUF DOCH MAL AN!** *Julian will mit mir in Kontakt bleiben. Vielleicht sehen wir uns ja wieder mal!*



Calendar-Event

Da die Zeit bei Pokémon Gold/Silber eine große Rolle spielt, wurden die so genannten Calendar-Events eingebaut. Auf der Route 29 trefft ihr auf Dietlinde (siehe Karte S. 62). Ihr trefft sie dort nur dienstags. Wenn ihr den Gym-Leiter in Viola City besiegt habt, dann überreicht euch Dietlinde ein Rosa-Band. Dieses nützliche Item erhöht die Normal-Attacken eines Pokémon. Dietlinde ist eines von sieben Geschwistern, die sich im Spiel herumtreiben. Jedes von ihnen trefft ihr nur an einem bestimmten Wochentag. Wir halten euch auf dem Laufenden!

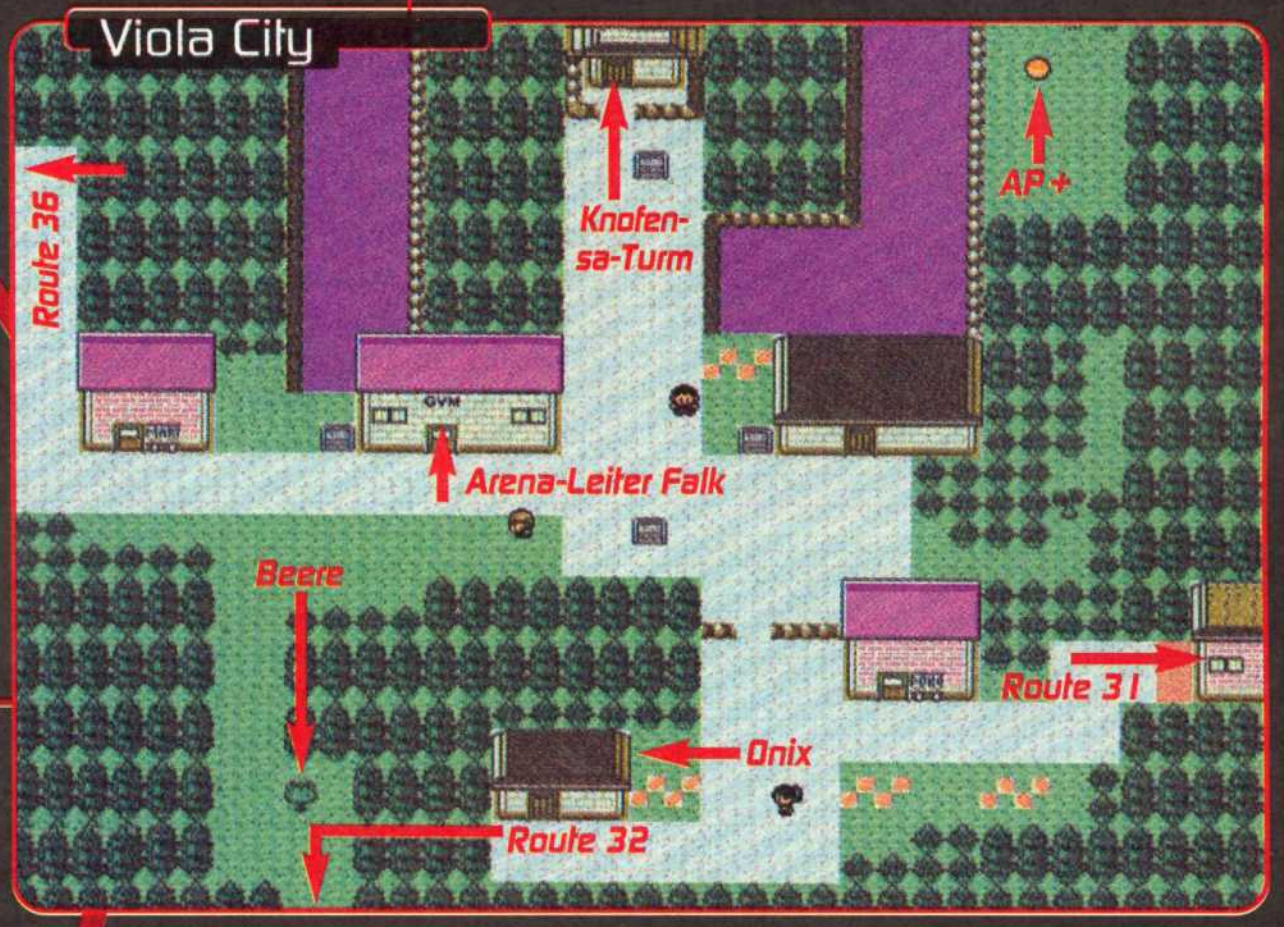
➡ **FALKS VORHUT** ***Bevor ich mich mit Falk messen darf, muss ich mir erst seine Schergen vornehmen.***

Logbuch-Eintrag Nr. 5: Das Duell im Poké-Gym

Na endlich! In Viola City geht es richtig rund! Ich geh gleich aufs Ganze und besuche das Poké-Gym, um mir meinen ersten Orden zu verdienen. Bevor ich gegen den Boss antreten kann, muss ich einige Trainer besiegen ❶. Kein Problem für mich und schon nach einigen Minuten stehe ich Falk gegenüber. Nachdem ich so viel über seine Fähigkeiten gehört habe, bin ich auf unser Duell gespannt. Der Gym-Leader Falk geht richtig zur Sache und sein Vögelchen Tauboga ist echt eine harte Nuss! Sein Taubsi putze ich recht schnell weg, aber der große Bruder ist ziemlich stark. Doch trotz Taubogas fieser Attacken triumphiere ich mal wieder! ❷ Da ich den großen Falk besiegt habe, bekomme ich meinen ersten Orden! Ein Grund zum Feiern, denke ich. Doch schon als ich das Gym verlasse, meldet sich Prof. Lind und bittet mich, seinen Assistenten im Pokémon-Center zu treffen. Bei der Gelegenheit kann ich meine Pokémon heilen lassen und so mach ich mich direkt auf den Weg. Der Assistent wartet schon ungeduldig und übergibt mir Mr. Pokémons Rätsel-Ei ❸. Demnächst soll daraus ein kleines Pokémon schlüpfen. Da bin ich aber mal gespannt! So, jetzt hab ich endlich Zeit, ein bisschen durch Viola City zu schlendern. In einer Hütte treffe ich einen kleinen Jungen, der mir einen Tausch anbietet. Er will unbedingt ein Knofensa gegen ein Onix tauschen. Da ich noch kein Onix habe, stimme ich dem Tausch gerne zu (siehe Extrakasten). Nachdem ich mir jeden Winkel der Stadt angesehen habe, entschließe ich mich, den Knofensa-Turm zu betreten. Was° mich hier Spannendes erwartet, lest ihr in der nächsten Ausgabe!

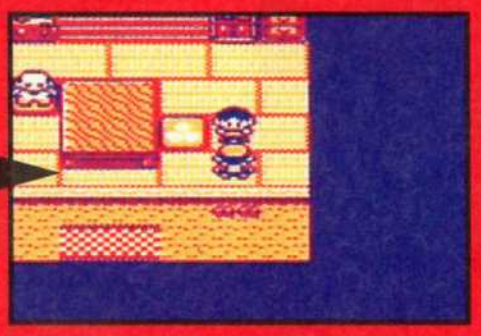
➡ **TRIUMPH!** ***Ich hab den starken Gym-Leiter besiegt!***

➡ **ÜBERRASCHUNG** ***Der Assistent gibt mir das Rätsel-Ei.***



Holt euch Onix!

In Viola City trefft ihr auf einen Jungen, der sein Onix gegen ein Knofensa tauschen möchte. Ihr solltet unbedingt zustimmen, da das Onix sehr gute Attacken erlernt. Außerdem erlernt sich Pokémon, die man durch Tauschen erhält, schneller als in der Wildnis gefangene. Ein Knofensa zu ergattern, ist kein Problem, wenn man weiß, wo sich diese Dinger aufhalten. Ich habe mich einfach im hohen Gras vor der Dunkelhöhle aufgehalten. Nach zwei Versuchen wurde ich von einem Knofensa attackiert. Schnappt es euch und bringt es dem kleinen Jungen!



Knofensa und Onix

➡ **KNOFENSA** ***Dieses Pokémon ist eher schwach auf der Brust.***

➡ **ONIX** ***Onix wird später mit etwas Hilfe zum starken Stahlos!***

BANJO-TOOIE

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.de

Kaum zu glauben – die Komplettlösung drohte, aus allen Nähten zu platzen. Damit euch aber trotzdem kein einziges Jiggy entgeht, haben wir uns entschieden, Banjo-Tooie in drei Teilen zu lösen. Der Vorteil liegt klar auf der Hand – ihr erhaltet umfangreichere und detailliertere Tipps.

2. TEIL

Jolly Rogers Lagune

Was mache ich in Jolly Rogers Lagune?

Nachdem ihr Jolly Rogers Lagune betreten habt, geht ihr in Jollys Kneipe auf der rechten Seite. Er bietet euch ein Zimmer an, doch müsst ihr dafür zuerst noch einige Dublonen einsammeln, die ihr außerhalb der Kneipe findet. Wenn ihr auf die braunen, hervorgehobenen Steine hackt, erhaltet ihr noch einige Extra-Münzen. Habt ihr genügend Dublonen eingesammelt, kehrt ihr zurück zu Jolly und mietet das Zimmer. Erlernt nun von Jamjar eure neue Fähigkeit, Eis-Eier zu schießen, und verlasst das Haus wieder.

Wie bekomme ich mein nächstes Jiggy?

Für 20 Dublonen erhaltet ihr vom Pfandleiher ein weiteres Jiggy. Doch bevor ihr sein Haus verlasst, schnappt ihr euch noch den Glowbo, der auf den Regalen herumhüpft.

Wofür brauche ich Mumbo?

Mumbo wird euch durch seinen Zauber die Möglichkeit geben, tauchen zu können, ohne Luft holen zu müssen. Dazu müsst ihr Mumbo den Glowbo geben und ihn auf sein Zauber-Pad stellen. Verwandelt euch wieder zurück in Banjo-Kazooie und taucht durch den Tunnel hinab. Sucht nach einem Eingang, der von einem Oktopus bewacht wird.

Wie komme ich am Oktopus vorbei?

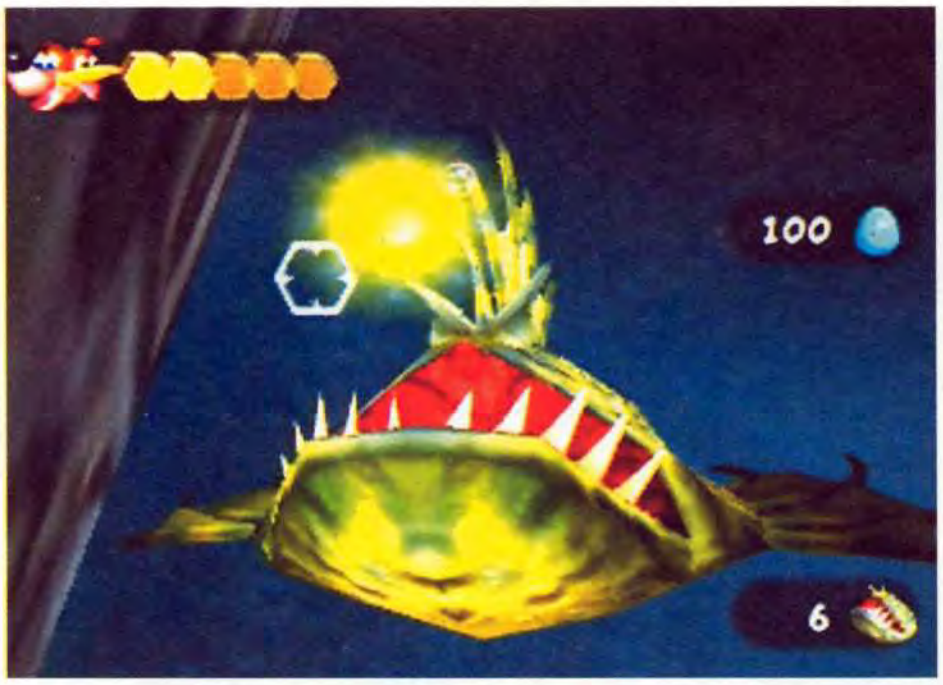
Dazu müsst ihr auf ihn mit einem Eis-Ei schießen, um ihn einzufrieren. Doch schwimmt schnell an ihm vorbei, denn schon nach kurzer Zeit taut er wieder auf.

Was muss ich jetzt machen?

Ihr befindet euch nun in Atlantis und sucht zuerst nach dem Beam-Pad und aktiviert es. Anschließend schwimmt ihr in das Haus mit den zwei elektrischen Aalen, die ihr mit gezielten Feuer-Ei-Schüssen ausschalten könnt. An der Oberfläche sucht ihr nach Jamjar, um wiederum eine neue Fähigkeit von ihm zu erlernen. Taucht wieder hinab und sucht außerhalb des Hauses nach einer Höhle, in der ihr einen durchsichtigen Fisch mit einem Jiggy im Bauch findet. In dieser Höhle findet ihr auch ein Glowbo und Wumbas Zelt. Benutzt eure neue Fähigkeit, um das Jiggy zu bekommen.

Wie kann ich die anderen Häuser in Atlantis betreten?

Schwimmt wieder zurück nach Atlantis und begebt euch zu der verschlossenen Tür mit den Zeichen darüber. Merkt euch die Zeichen und schießt in derselben Reihenfolge auf die Statuen am Boden, auf denen ihr diese Zeichen wiederfindet. Nun öffnet sich die Tür und ihr könnt das Haus betreten.



Was muss ich tun, um vom Schwein ein Jiggy zu bekommen?

Das Schwein wird euch bitten, ihm zu helfen, was ihr natürlich auch macht. Eure Aufgabe ist es, ihn 30 Sekunden vor den Fischen zu beschützen, und als Lohn für eure Mühen erhaltet ihr von ihm ein Jiggy.

Ich habe das Jiggy erhalten. Was nun?

Beamt euch wieder in Jollys Lagune zurück, springt nochmals ins Wasser und folgt dem Tunnel nach unten. Doch diesmal benutzt ihr eure neue Fähigkeit und sprengt mit Kazooie die Tür des blauen Ufos auf. Schwimmt hinein und helft den Aliens, indem ihr mit Eis-Eiern auf die Generatoren schießt. Wenn ihr erfolgreich gewesen seid, erhaltet ihr wieder ein Jiggy.

Wobei kann mir Wumba helfen?

Begebt euch nach Atlantis zu Wumbas Zelt und übergebt ihr den Glowbo. Sie wird euch in ein U-Boot verwandeln. Schwimmt nun wieder in den Hauptteil von Atlantis und sucht nach einer weiteren Höhle mit einem Oktopus und legt diesen mit eurer Schall-Attacke lahm. Huscht an ihm vorbei und sucht nach einem Raum, in dem sich ein großes, schwarzes Loch befindet. Vergesst nicht, das Beam-Pad dort zu aktivieren. Spielt das Spiel und erhaltet den euch zustehenden Preis von der Hexe.

Kann ich in diesem Raum noch etwas machen?

Zuerst müsst ihr euch in Humba Wumbas Zelt in Banjo-Kazooie zurückverwandeln und euch dann wieder in den Raum zurückbeamen. Sucht einen Kasten mit der Aufschrift „D. Jones“ und sprengt mithilfe von Kazooies Attacke ein Loch hinein. Innen findet ihr den Fürsten Fak Fak, den ihr besiegen müsst, um von ihm ein Jiggy zu erhalten.

Wie besiege ich den Fürst von Fak Fak?

Um den Fürst zu besiegen, müsst ihr die gelb beleuchteten Blasen auf jeder Seite seines Gesichtes mit Granateneiern beschießen. Nachdem euch das gelungen ist, öffnet er seine Augen, auf die ihr ebenfalls schießen müsst, um euer wohlverdientes Jiggy zu erhalten.

Was mache ich nach dem Kampf mit dem Fürsten?

Kehrt wieder zu Jollys Kneipe zurück und geht links daran vorbei. Springt auf das Abflussrohr vor euch und hackt euch den Eingang frei. Springt nun hinab und betätigt den Schalter, den ihr dort vorfindet. Jetzt ist es an der Zeit, Jolly Rogers Lagune wieder zu verlassen und euch zum Eingang vom Hexhexpark zu beamen.

Wie komme ich in die nächste Welt?

Taucht in den Teich auf der rechten Seite hinab und sprengt mithilfe von Kazooies Unterwasser-Attacke den Stein entzwei, der den Höhleneingang versperrt. Hier wartet ein bekannter Gegner auf euch: Klungo. Besiegt ihn und betretet das wüste Land.

Was habe ich in der Wüste zu tun?

Zuerst wendet ihr euch nach links, um von Jamjar eine neue Fähigkeit zu erlernen. Aktiviert nun noch das Silo, um euch weite Wege zu ersparen.

Terridaktilusland

Kann ich noch eine Fähigkeit erlernen?

Geht durch den Dinosaurierschädel und ihr werdet euch in eine prähistorische Zeit zurückversetzt fühlen – ihr seid nun in Terridaktilusland. Sucht nach dem Beam-Pad auf der rechten Seite und aktiviert es. Wendet euch nach rechts und klettert die kleinen Plattformen empor, wo ihr von Jamjar die Sprungschuh-Fähigkeit erlernt.

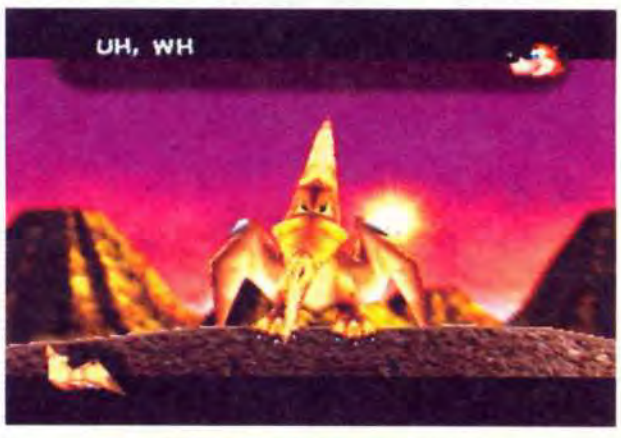
Wie bekomme ich mein nächstes Jiggy?

Macht euch auf die Suche nach Humba Wumbas Zelt und betätigt das Beam-Pad. Links neben dem Zelt findet ihr ein Paar Sprungschuhe, die ihr euch schnappt. Begebt euch auf die rechte Seite des Zeltes, lauft den schmalen Pfad entlang und springt den Berg hoch. Bleibt auf dem Pfad und hüpft über die Plattformen, bis ihr zu einem neuen Paar Sprungschuhe kommt. Oben angekommen,

geht es über die nächsten Plattformen eine kleine Treppe hinunter. Im ersten Höhleneingang findet ihr wieder ein Paar Schuhe, die ihr benötigt, um das letzte Stück des Berges zu erklimmen. Lauft die Treppe wieder empor, wobei ihr aufpassen müsst, nicht hinunterzufallen, und springt den Berg hinauf. Während ihr den Berg entlang lauft, müsst ihr euch vor der Spucke der Dino-Mutter in Acht nehmen. Aktiviert das Beam-Pad und geht die Treppen auf der linken Seite hoch. Wendet euch nach rechts und geht in das Loch hinab. Nun befindet ihr euch im Nest der wütenden Dino-Mami.

Wie besiege ich Terri?

Terri dürfte euch keine großen Probleme bereiten, da sie nicht sehr standhaft ist und ihre Angriffe leicht vorhersehbar sind. Ihr müsst sie dreimal mit euren Granaten-Eiern treffen, worauf sie euch wiederum bespucken wird. Erledigt die kleinen Spucke-Männchen und ihr habt erneut die Gelegenheit, Terri zu beschießen. Nachdem ihr dies dreimal geschafft habt, erhaltet ihr als Belohnung ein Jiggy von Terri und den Auftrag, ihre Kinder zu finden. Doch bevor ihr das Nest verlasst, springt ihr noch in das Loch in der Mitte, denn dort erwartet euch noch ein weiteres Jiggy.



In was kann ich mich in Terridaktilusland verwandeln?

Wie nicht anders zu erwarten, werdet ihr von Humba Wumba zunächst in einen Baby-T-Rex verwandelt, doch müsst ihr euch zuerst noch auf die Suche nach einem Glowbo begeben, den ihr hinter dem Zelt in der kleinen Höhle findet. Als Baby-T-Rex hüpft ihr aus dem Zelt heraus und den Berg hinab, um mit einem der anderen Dinos zu reden. Ihr bekommt von ihm beigebracht, wie es sich für einen richtigen Dinosaurier gehört zu brüllen.

Was muss ich als Baby-T-Rex tun?

Hüpft wieder zu Humbas Zelt hoch und geht den Pfad entlang. Am Ende findet ihr eine kleine Tür mit einem Dinosaurier darauf. Brüllt sie einfach an und schon kommt ihr weiter. Springt über die Plattformen, bis ihr zu einem Jiggy hinter einem Gitter kommt. Um an das Jiggy zu gelangen, müsst ihr das geheime Lied der Dinos brüllen: kurzer Brüller, kurzer Brüller, langer Brüller, kurzer Brüller, langer Brüller, langer Brüller.

Wie kann mir Mumbo helfen?

Zuerst verwandelt ihr euch wieder in Banjo-Kazooie zurück und macht euch dann auf die Suche nach Mumbos Schädelhütte. Erlangt die Kontrolle über Mumbo und beamt euch wieder zu Humba Wumbas Zelt zurück, um das Mumbo-Pad zu benutzen und eure Magie anzuwenden. Ihr werdet feststellen, dass Mumbos Zauber diesmal Humbas Zelt enorm wachsen gelassen hat, was euch für eure nächste Verwandlung von Nutzen sein wird.

In was kann ich mich als nächstes verwandeln?

Zunächst erlangt ihr die Kontrolle über Banjo-Kazooie zurück und beamt euch wiederum zu Humba Wumbas Zelt. Nun verwandelt ihr euch in Humbas Pool in das wohl gefährlichste Tier von Banjo-Tooie: in Daddy-T-Rex. Ihr werdet schnell feststellen, dass ihr euch keine Sorgen um eure Gegner machen braucht, da ihr sie mit Leichtigkeit zertrampeln könnt. Sucht nach einem Steinzeitmenschen, der Oogle Boogles Höhle, die ihr rechts vom Eingang findet, bewacht. Jagt ihm mit eurem mächtigen Gebrüll Angst ein und er wird euch, ohne zu murren, den Weg zur Höhle freigeben.

Kann ich als Daddy-T-Rex noch etwas machen?

Leider nicht, denn nun müsst ihr euch schon wieder in Banjo-Kazooie zurückverwandeln, um durch den Eingang von Oogle Boogles Höhle schlüpfen zu können. Benutzt die Pads, um euch in Kazooie zu verwandeln, und flattert aus der Höhle heraus. Begebt euch wieder zu Humbas Zelt und springt erneut den Berg hinauf. In Unga Bungas Höhle erlernt ihr von

Wie kann ich Kazooies neue Fähigkeit einsetzen?

Jamjar eine neue Fähigkeit, die Fähigkeit zu brüten. Kehrt wieder zu Banjo zurück und helft den Oogle Boogles. Um die Höhlenmenschen aufzutauen, müsst ihr deren Feuerstellen mit einem Feuer-Ei entzünden. Zwei der Feuerstellen sind leicht zu erreichen, für die dritte müsst ihr den großen Stein zerhacken und euch an der Wand entlanghangeln.

In der Höhle findet ihr ein Ei, das Terry gehört. Brütet es aus, um das Küken zum Schlüpfen zu bringen. Nun verlasst ihr die Höhle wieder und benutzt die Pads rechts von ihr, um euch erneut in Kazooie zu verwandeln. Beamt euch auf den Berg und sucht von oben nach einem Ei, das sich auf einer Insel im Teich befindet. Springt hinab, um es auszubrüten. Begebt euch wieder zu Banjo zurück und hüpft in seinen Rucksack.

Wo finde ich das nächste Ei?

Nachdem ihr wieder zu Banjo-Kazooie geworden seid, beamt ihr euch erneut auf den Berg und erklimmt die Stufen, die zu Terris Nest führen. Diesmal wendet ihr euch nach links und betretet die Höhle. Zuerst verwandelt ihr euch wieder in Kazooie und springt dann ins kalte Nass hinab. Sucht nach dem Flug-Pad und fliegt zum Ei, das sich in dieser Höhle befindet, hinüber, damit ihr es ausbrüten könnt.

Was muss ich nun machen?

Beamt euch als Banjo-Kazooie zu Humba Wumbas Zelt und springt den Berg empor, bis ihr eine rote Höhle entdeckt. Erklimmt die Plattformen und benutzt die Pads, um euch in Kazooie zu verwandeln. Hinter dem rosafarbenen Eingang verbirgt sich das nächste Ei, das ihr ausbrüten müsst. Doch da das Küken sich nicht von selber fortbewegen will, müsst ihr Banjos Taxi-Pack-Fähigkeit einsetzen und es zu Terri bringen. Als Belohnung erhaltet ihr von ihr ein weiteres Jiggy.

Wozu kann ich die Zeitzünder-Eier in dieser Welt benutzen?

Werdet wieder zu Banjo-Kazooie und beamt euch zum Eingang der Welt. Lauft geradeaus über die Steinrampe und betretet die Höhle dahinter. Schießt mit einem Ei über den Kopf des Wächters und lasst den Vogel unter seiner einzigen Schwachstelle explodieren, seinem Hinterteil. Um den nächsten seiner Kumpanen den Garaus zu machen, müsst ihr von der Brücke hinabspringen und zu den Gefängniszellen hinüberlaufen. Benutzt die Sprungschuhe, um auf den höher gelegenen Absatz zu gelangen. Schießt nun ein Zeitzünder-Ei auf den Boden und steuert den Vogel durch die kleinen Löcher in der Wand vor euch. In einer dieser Höhlen befindet sich ein weiterer Wächter, unter dessen Hinterteil ihr den Vogel explodieren lasst.

Wo finde ich den nächsten Wächter?

Dazu müsst ihr die Höhle, die sich rechts vom Welteingang befindet, betreten. Ihr befindet euch nun im Bahnhof von Terridaktilusland, wo ihr auch schon den nächsten Wächter seht. Zielt wieder mit dem Ei über seinen Kopf und erledigt ihn. Beamt euch zu Humba Wumbas Zelt und macht euch wieder auf den Weg nach oben. In einem kleinen roten Tunnel findet ihr einen weiteren Wächter, den ihr, wie den anderen auch, den Garaus macht. Geht wieder zurück zu Humba Wumbas Zelt und springt in den Tunnel dahinter. Lauft ihn hinauf und springt ins Wasser. Paddelt durch die Öffnung und stürzt euch den Wasserfall hinunter. Schießt ein Ei durch das kleine Loch hinter dem Wasserfall und erledigt den letzten Wächter, um euer Jiggy zu erhalten.

Wie erhalte ich ein weiteres Jiggy?

Beamt euch zum Berggipfel und lauft wieder die Stufen zu Terris Nest hinauf. Geht durch die Höhle auf der rechten Seite, um in das Innere des Berges zu gelangen. Springt hinab auf die Plattform und betätigt den Schalter, den ihr dort vorfindet. Anschließend nehmt ihr die Sprungschuhe, um auf den kleinen Hügel hinaufzukommen. Nachdem der Schlingosaurus euch verschluckt hat, spielt ihr sein kleines Mini-Game, das euch keine Schwierigkeiten bereiten sollte. Als Belohnung erhaltet ihr von dem Dino ein weiteres Jiggy.

Kann ich in dieser Welt noch etwas tun?

Sucht nach der Höhle des Stegosaurus und zersprengt den großen Stein, der sich darin befindet. So gelangt ihr an das Mumbo-Pad. Beamt euch zu Mumbo, um die Kontrolle über ihn zu erlangen, und geht in die Höhle zurück. Benutzt eure Magie, um dem kleinen Dino zu helfen. Nun könnt ihr Terridaktilusland als Banjo-Kazooie wieder verlassen, um noch einige weitere Jiggys einzusammeln.

Hexhexpark (Rückkehr)

Wo finde ich Boggys Kinder?

Zuerst geht ihr zum Fritten-Stand, um euch eine Tüte Pommes zu holen. Dann holt ihr euch vom Burger-Stand noch einen Hamburger. Nun müsst ihr nach den Kindern suchen und sie mit euren Mitbringseln füttern, um sie wieder auf den Heimweg zu ihrer Mutter schicken zu können. Anschließend verlasst ihr Hexhexpark wieder und kehrt in die Klunkerkluft-Mine zurück.

Klunkerkluft-Mine (Rückkehr)

Wie bekomme ich hier mein nächstes Jiggy?

Sucht nach dem Wasserfall und zerhackt den kleinen Krater davor, um an die darunter versteckten Sprungschuhe zu gelangen. Benutzt sie, um an das Jiggy im oberen Bereich des Wasserfalls heranzukommen.

Gibt es noch ein weiteres Jiggy in der Klunkerkluft-Mine?

Begebt euch zu Mumbos Hütte und sucht links davon nach einem Schild, auf dem „Mineneingang 2“ steht. Springt dort hinab und geht an den Gefängniszellen vorbei. Haltet euch rechts, bis ihr zu einer roten Öffnung gelangt. Im Generatorraum lauft ihr den dunklen Pfad entlang, bis ihr zu einem Jiggy kommt, das ihr euch natürlich schnappt. Verlasst die Klunkerkluft-Mine und kehrt zurück zu Jolly Rogers Lagune.

Jolly Rogers Lagune (Rückkehr)

Was mache ich mit der großen Schatztruhe in der Mitte der Stadt?

Schießt ein Granaten-Ei auf die Rückseite der Truhe, um an die darunter verborgenen Pads zu gelangen. Verwandelt euch in Kazooie und betretet Mumbos Hütte. Zielt wiederum mit einem Granaten-Ei auf den Spalt, der sich in einer der Wände in Mumbos Hütte befindet, um euch den Weg freizusprengen. Dahinter befindet sich eine kleine Bucht, in der euch eine Schildkröte um Hilfe bitten wird. Brütet ihr Ei aus und erhaltet als Dank von ihr ein Jiggy. Nun hüpft ihr wieder in Banjos Rucksack und beamt euch in die Wüste zurück.

Wie kann ich die nächste Welt betreten?

Folgt den Reifenspuren, die an der Wand hinaufführen. Rechts von euch findet ihr ein Paar Sprungschuhe. Benutzt die Schuhe, um den Berg mit den Spuren zu erklimmen. Lauft durch den Eingang hindurch und tretet durch die große Tür vor euch. Nun befindet ihr euch in der Grunty GmbH.

Grunty GmbH

Wie finde ich mich in der Grunty GmbH zurecht?

Zuerst wendet ihr euch nach rechts und springt über die Plattformen auf die im Wasser treibenden Fässer. Von dort hüpft ihr auf die nächste Plattform in der Ecke. Hangelt euch den Vorsprung entlang, bis ihr eine Leiter erreicht. Klettert hinauf und springt auf der anderen Seite der Mauer wieder hinab. Betätigt den Schalter, den ihr dort vorfindet, um die Türen zum Bahnhof zu öffnen. Verlasst Grunty GmbH wieder und begebt euch zurück zur Klunkerkluft-Mine. Nehmt den Zug von der Klunkerkluft-Mine zur Grunty GmbH, um direkt hineinzukommen. Lauft durch den Vorraum hindurch und sucht dann nach einem großen Tor, vor dem ihr zwei Schalter findet. Geht

die Treppen links davon hinauf, um euch durch die dort befindlichen Pads in Kazooie zu verwandeln. Stellt Kazooie auf seinen Schalter vor dem Tor und erlangt die Kontrolle über Banjo. Platziert diesen ebenfalls auf seinem Schalter und aktiviert das Beam-Pad hinter dem nun geöffneten Tor.

Kann ich nun wieder eine neue Fähigkeit erlernen?

Geht wieder die Treppen hinauf und springt über den kleinen Zaun, um Jamjars Versteck zu erreichen. Von ihm erlernt ihr die Fähigkeit, Wände hochzuklettern.

Wozu ihr diese neu erlernte Fähigkeit nutzen und wie ihr den Hexenschwestern das Handwerk legen könnt, erfahrt ihr im dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung, der in der nächsten Ausgabe erscheinen wird.

ABO-ANGEBOT

STABILO ´S MOVE

´s move® bewegt

STABILO

Der Kult unter den Stiften jetzt als Aboprämie. Holt euch für ein Jahr N-Zone und Ihr erhaltet den STABILO ´s move the elastic writer – als kostenloses Dankeschön.

STABILO ´s move the elastic writer – organische Form, griffig-elastische Oberfläche und elastische Spitze, aber eigentlich unbeschreiblich. Man muss ihn einfach fühlen, deshalb: get ´s move and feel ´s move!

feel it

Eine Übersicht über alle Aboangebote findet ihr im Internet unter: http://abo.computec.de

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

Das meistgekaufte Nintendo-Magazin

☐ JA, ich möchte das **N-Zone-Abo**
(DM 51.-/Jahr [= DM 4,25.-/Ausg.]; Ausland: DM 75.-/Jahr; öS 390.-/Jahr)

Das Heft geht an (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-Zone.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„STABILO ´s move the elastic writer" (Art.-Nr. 2041)
(Die Lieferung erfolgt nur, so lange der Vorrat reicht)

Datum 1. Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Widerrufsgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: N-Zone, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 NO 23

Von Lesern für Leser

LESERTIPPS

Falls euch mal wieder bei Zelda: Majora's Mask die Flaschen ausgehen sollten, findet ihr diesmal bei uns eine Auflistung, mit der ihr eurer Flaschen-Not Herr werden könnt. Schwarze Gestalten, gleich im Doppelpack, könnt ihr auf dem Game Boy mit den Cheats zu Men in Black 2 und Batman: Chaos in Gotham austricksen. Viel Spaß weiterhin und einen schönen Frühling!

Werner Spachmüller

LESERTIPPS

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

Schickt eure Cheats & Codes an

COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE
Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
oder an: **werner.spachmueller@computec.de**

Zelda: Majora's Mask

Falls ihr wieder einmal nach Flaschen sucht, findet ihr hier eine Auflistung der Fundorte und was ihr dabei tun müsst, um sie zu bekommen.

Flasche 1: Helft der kranken Hexe und holt eine Flasche mit rotem Elixier im Sumpfladen „Zur alten Schachtel".

Flasche 2: Vollendet den Notizbucheintrag bei Romani, daraufhin erhaltet ihr eine Flasche mit Milch.

Flasche 3: Hierfür müsst ihr das Biber-Rennen gewinnen.

Flasche 4: Dazu müsst ihr das Goronen-Rennen gewinnen, dann erhaltet ihr eine Flasche mit Goldstaub.

Flasche 5: Eine Mini-Aufgabe auf dem Friedhof ist zu erledigen, um auch hier eine Flasche entgegenzunehmen.

Flasche 6: Der Notizbucheintrag von Madam Aroma muss vollendet werden, damit ihr die letzte Flasche bekommt.

Martin Lenin Schmidt

HELD LINK zählt zu den beliebtesten Charakteren des N64.

FLASCHENFUND Bei der Hexe könnt ihr euch die erste Flasche mit rotem Elixier verdienen.

Men in Black 2 (GBC)

Falls euch beim Agenten-Spiel die Leben nicht ausreichen sollten, findet ihr hier die Level-Passwörter aufgelistet. Gebt dazu einfach in der Passcode-Eingabe die Buchstabenkombinationen ein.

Level 2:	MTTH
Level 3:	STVN
Level 4:	SPDM
Level 5:	BTHH
Level 6:	BBYH

UNDERCOVER Schlaue Agenten können direkt in den gewünschten Level springen.

Marcel Jaquet

Batman: Chaos in Gotham (GBC)

Diese Level-Passwörter könnt ihr einsetzen, wenn ihr in Gotham City die Kontrolle verliert.

Level 1:
Batman – Motorrad – Batwoman – Auto
Level 2:
Batman – Auto – Batman – Motorrad
Level 3:
Motorrad – Motorrad – Batman – Batwoman
Level 4:
Batman – Motorrad – Batman – Motorrad

KOMBINIERE Die richtigen Symbole katapultieren euch in den jeweiligen Level.

Marcel Jaquet

Herzlichen Dank! Marco Bunge – Kevin Fischer – Andreas Hiergeist – Mario Kablau – Kai Krückel – Björn Nagel – Oliver Paklinski – Florian Pieth – Benjamin Prosenbauer – Markus Raffeis – Roland Rauch – Robert Rosenau – Christoph Rüwe – Hermann Schütz – Nico Sikorsky – Regina Stäußler – Burkhart von Klitzing

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

Anschrift des Abo-Service:
ABO-BETREUUNG
N-ZONE
74168 Neckarsulm
Telefon: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)
Redaktion:
Content Coordinator:
Werner Spachmüller
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Matthias Glaser, Ahmet Iscitürk, Jean-Reiner Jung
Auslandskorrespondenten: Warren Hàrrod, Mike Sabine, Simon Price
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger
Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth
Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz
Textchef:
Michael Ploog
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):
Thorsten Szameitat

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis
Telefon: 0911-2872151
Fax: 0911-2872241
E-Mail: akr@cms.computec.de

Anzeigendispo:
Andreas Klopfer
Telefon: 0911-2872140
Fax: 0911-2872240

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH,
Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube
Produktionsleitung:
Martin Closmann
Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag
Vertrieb:
Gong Verlag GmbH
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 51,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 75,-)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 390,-

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, **VKZ** B 43739

In der Computec Media AG erscheinen außerdem:
Total! Hardware | Video Games | PC Action | GAME ON! | MCV | Expert | Total Zocken | PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 55.733 Exemplare

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

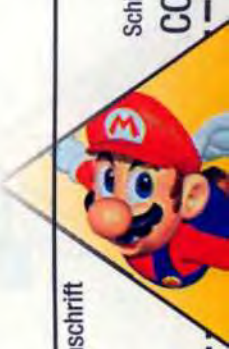
Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg



Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-98557388	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	0180-5005806	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 30.05.2001 am Kiosk

GameCube-Reportage

In der nächsten Ausgabe berichten wir in einer umfangreichen Reportage über den GameCube, der in Deutschland im Frühjahr 2002 in den Verkaufsregalen steht. Wie denken die Spielehersteller in Deutschland über Nintendos Zauberwürfel? Wie sieht die zukünftige Unterstützung aus? Welche Projekte sind bereits in Planung? In unserem Bericht geben die wichtigsten Hersteller ihr Urteil zum GameCube ab.

4 Jahre N-Zone

In der nächsten Ausgabe lassen wir die Sektkorken knallen. Die N-Zone feiert Vierjähriges! Damit auch ihr etwas von unserem Geburtstag habt, präsentieren wir in der Jubiläumsausgabe ein Mega-Gewinnspiel mit tollen Preisen. Gewinne im Gesamtwert von über 10.000 DM warten dann nur darauf, von euch eingesackt zu werden. Mitmachen lohnt sich also.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Excitebike 64*
- *Die neuesten GBA-Titel unter der Lupe*
- *Pokémon-G/S-Logbuch, 2. Teil*
- *Letzter Teil der Banjo-Tooie-Komplettlösung*
- *2 Poster + tolle Aufkleber*

NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 30.05.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei ...

Malte Höch

Der 30-jährige Malte Höch ist Moderator der Sendung Game On! TV

Was spielst du im Augenblick?
Im Moment streife ich durch die skurrilen Levels von *Conker's Bad Fur Day.*

Was gefällt dir an diesen Spielen?
Ich mag vor allem die herrlich abgedrehten Charaktere und den derben Humor im Spiel. Ansonsten bin ich ein Fan von Ego-Shootern und Beat 'em Ups. Natürlich lasse ich mich auch in die Welt einer Lara Croft entführen, dabei kann ich ganze Nächte verbringen. Strategiespiele dagegen sind nicht so meine Sache.

Welche drei Nintendo-Spiele sind deine Alltime-Favourites und warum?
1. *Zelda: Ocarina of Time*
Für mich immer noch das beste N64-Spiel. Den Titel habe ich drei Monate lang bis zum Abwinken gespielt. Vor allem die tolle Atmosphäre und das ausgeklügelte Spielprinzip haben mich damals in ihren Bann gezogen.
2. *Tetris* (Game Boy)
Genial einfach – einfach genial. Ein zeitloser Klassiker.
3. *Super Mario Land* (Game Boy)
Das Spiel darf bei mir in keinem Urlaub fehlen.

Was gefällt dir am N64 am besten?
Vor allem das Design. Das N64 im Pikachu-Look finde ich wirklich abgefahren.

Welche GameCube-Neuauflage wünschst du dir am meisten?
Zelda und ein neues Mario-Abenteuer.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann deine Leidenschaft für Videospiele?
Natürlich mit dem guten alten Commodore 64. Anfangs noch mit Datasette, später mit Floppy. Die Zeiten von *Summer Games* und *Decathlon* werde ich nie vergessen. Ganze Zocker-Nachmittage haben wir in Gruppen verbracht und sind gegeneinander angetreten, bis eines Tages die Polizei mit einem Hausdurchsuchungsbeschluss vor der Tür stand … dann war Schluss.

Welches Spiel-Genre bevorzugst du generell und warum?
Grundsätzlich mag ich Spiele, bei denen Schnelligkeit und Verstand gefragt sind.

Welches Multiplayer-Game favorisierst du generell und warum?
Unreal (PC). Derzeit trainiere ich noch fleißig, damit ich demnächst antreten kann.

Was möchtest du unseren Lesern mitteilen?
Dass wir uns von *Game On! TV* natürlich auf alle Anregungen und Kritik vonseiten der Nintendo-Fangemeinde freuen. Wenn behauptet wird, wir wären PS2- oder PC-lastig, ist das nicht richtig. Spätestens mit der Veröffentlichung des Game Boy Advance und des GameCube wird sich dieses Vorurteil in nichts auflösen. Bis dahin wünsche ich gute Unterhaltung und viel Spaß beim Zocken.

#239 Elekid

Typ: Elektro
Größe: Ca. 61 cm
Gewicht: Ca. 24 kg
Entwicklungsstufe: 2

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Wenn sich zwei Elektek ganz doll lieb haben, dann kommt ein Elekid dabei raus. Da ihr Elekid nicht schnappen könnt, erhaltet ihr den kleinen Elektro-Racker nur durch Pokémon-Zucht! Wenn ihr zwei Elektek verschiedenen Geschlechts in der Pokémon-Pension unterbringt, dann erhaltet ihr bei eurem nächsten Besuch eventuell ein kleines Ei. Nachdem ihr dieses einige Stunden mit euch herumgetragen habt, schlüpft das goldige Elekid! Elektek könnt ihr auf der Route 10 schnappen, die sich in der Nähe des Kraftwerks befindet.

Fähigkeit:

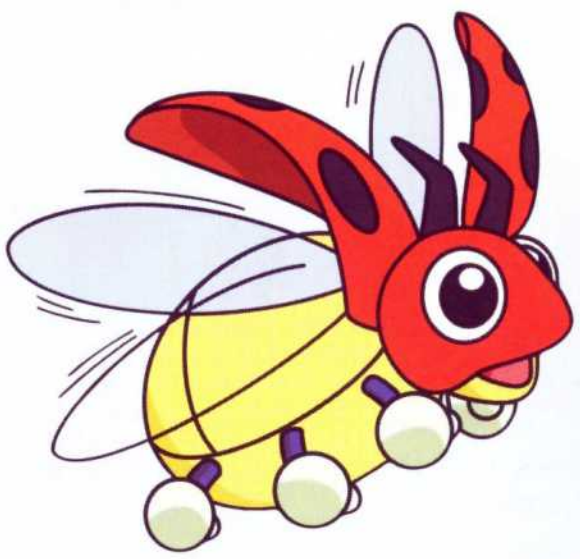
Level	Fähigkeit
1	Ruckzuckhieb
1	Silberblick
9	Donnerschlag
17	Lichtschild
25	Sternschauer
33	Kratzer
41	Donnerblitz
49	Donner

#165 Ledyba

Typ: Käfer/Flug
Größe: Ca. 1,0 m
Gewicht: Ca. 10,8 kg
Entwicklungsstufe: 2

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Diesen knuffigen Käfer könnt ihr euch nur in der *Silbernen Edition* schnappen. Der kleine Racker mag zwar anfangs etwas schwach auf der Brust sein, aber ab Level 18 entwickelt er sich zum seltenen Ledian, welchen ihr sonst nur morgens auf der Route 2 antrefft. Ledyba findet ihr schon ziemlich am Anfang auf Route 30, 31, 37 und auf Route 2. Ledyba ist nur morgens aktiv, deshalb müsst ihr schon früh aufstehen, um euch das begehrte Tierchen zu schnappen!



Fähigkeit:

Level	Fähigkeit
1	Tackle
8	Superschall
15	Kometenhieb
22	Lichtschild
22	Reflektor
22	Bodyguard
29	Stafette
36	Sternschauer
43	Agilität
50	Bodycheck

Conker's Bad Fur Day

WORUM GEHT'S?

Conker ist ansonsten ein recht putziger Nager. Nach einer heftig durchzechten Nacht hat das übernächtigte Eichhörnchen mit zwei heftigen Katern zu kämpfen: Ersteren bekämpft er mit Alka-Seltzer, der zweite heißt King Panther und will die Weltherrschaft erringen.

CHEATS:

DRACULASTEABAGS
Fünfzig Leben

DUTCHOVENS
Fünfzig Continues

XFYHIJERPWALIELWZS
Debug-Menü

BOVRILBULLETHOLE
Alle Objekte können abgeschossen werden.

EASY
Niedriger Schwierigkeitsgrad

VERYEASY
Sehr niedriger Schwierigkeitsgrad

PRINCEALBERT
Öffnet den Barn-Boys-Level

CLAMPIRATE
Öffnet den Bats-Tower-Level

ANCHOVYBAY
Öffnet den Sloprano-Level

MONKEYSCHIN
Öffnet den Uga-Buga-Level

SPANIELSEARS
Öffnet den Spooky-Level

BEELZEBUBSBUM
Öffnet den It's-War-Level

CHOCOLATESTARFISH
Öffnet den The-Heist-Level und haut noch Extra-Geld in die Kasse

SEXYMANN
Öffnet die Birdy-the-Scarecrow-Szene

WELDERSBENCH
Öffnet alle Szenen und Levels

WELLYTOP
Spiele als Conker im Mehrspielermodus

EASTEREGGSRUS
Spiele als Neo-Conker im Mehrspieler-modus

Steuerung

- Kameraperspektive ändern
- Blickwinkel nach rechts
- Blickwinkel nach links
- Kamera justieren
- Springen
- Attacke, Kontext-Zone benutzen
- Conker steuern
- Pause
- Nicht belegt
- L: Szene über-springen
- R: Nicht belegt
- Z: Kriechen

#155 Feurigel

Typ: Feuer
Größe: 0,5 m
Gewicht: 7,9 Kg
Entwicklungsstufe: 1

© 1995 - 2001 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. Nintendo, Pokémon and character names are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo.

Feurigel ist ganz klar unser Redaktions-Favorit! Der kleine Heißsporn bietet viel Power, einen hohen Knuddel-Faktor und gleich zwei Entwicklungsstufen. Lasst euch von Feurigels putzigem Äußeren nicht täuschen, denn ab Level 14 verwandelt sich der pelzige Geselle in den starken Igelavar und wenn Level 36 erreicht ist, entwickelt er sich zum mächtigen Tornupto! Nach Feurigel braucht ihr nicht lange zu suchen, denn gleich zu Beginn dürft ihr ihn bei Prof. Lind in Empfang nehmen!

Fähigkeit:

Level	Fähigkeit
1	Tackle
1	Silberblick
6	Rauchwolke
12	Glut
19	Ruckzuckhieb
27	Flammenrad
36	Sternschauer
45	Flammenwurf

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo®

Sammelkarte 136

#165 Ledyba

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo®

Sammelkarte 137

#239 Elekid

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Nintendo®

Sammelkarte 138

#155 Feurigel

N-ZONE

Pokémon™ Tipps & Tricks

Sammelkarte 139

Conker's Bad Fur Day